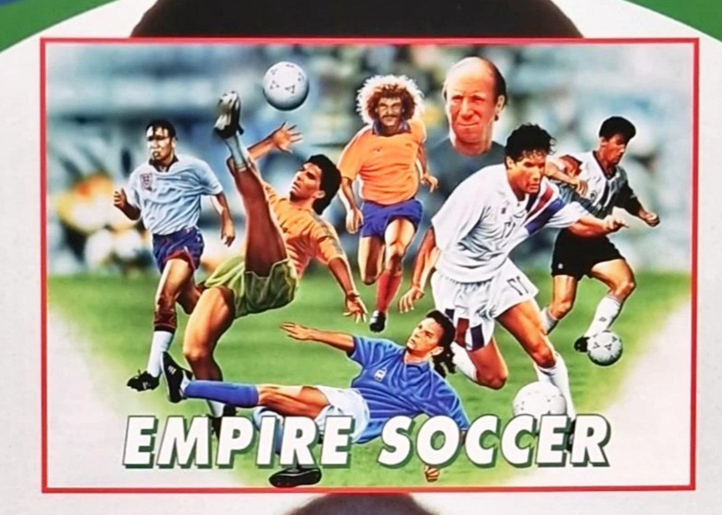


600 ptas.
revista de videojuegos de PC Año II • Nº 24

La única revista especializada en juegos para PC

Demo jugable de COOL SPOT, super marchosa y refrescante

OTRO MES SUPER CON LA DEMO EN 3 1/2 Y LA NOVENA ENTREGA DE NUESTRO COLECCIONABLE



TODAS LAS ESTRELLAS DEL MUNDIAL EN TU PC



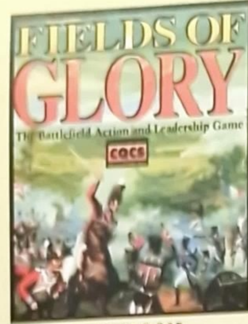
KICK OFF 3

Y ADEMAS:
F-14 FLEET
DEFENDER
RAVENLOFT
LAURA BOW
QUEST FOR GLORY III

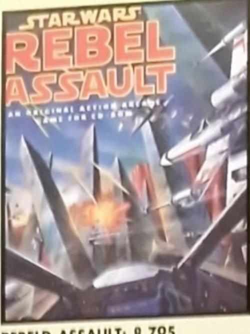
TRUCOS DE: HAND OF FATE • RED HELL • LITIL DIVIL



MP MULTIPRESS



FIELDS OF GLORY: 5.845



REBELD ASSAULT: 8.795

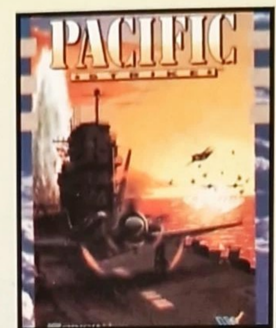


SING CITY 2000: 7190

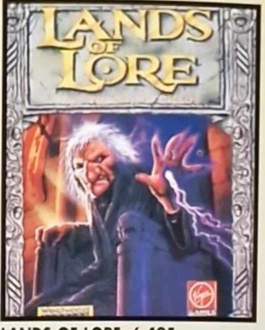


SAM AND MAX: 6.930

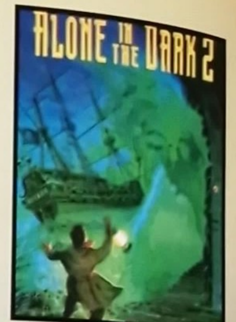
SUBWAR 2050: 7.190



PACIFIC STRIKE: 8.090



LANDS OF LORE: 6.495



ALONE IN THE DARK II: 7.190

ATAC	6.000
ACES OVER PACICIF	7.890
ACES OVER EUROPE	7.890
A QUADIM (DUNGEONS&DRAGONS)	CONSULTAR
ARCHO ULTRA	5.390
ALONE IN THE DARK 2	7.190
ATP	9.595
ATP ESCENARIOS	8.395
ARCHION ULTRA	5.390
BATMAN RETURNS	5.275
BIO FORCE	CONSULTAR
BODY BLOWS	5.500
BENEATH A STEEL	6.190
CAMPAIGN II	8.095
CYBERRACE	6.095
DARK SUN	7.900
DUNDEON HACK	7.190
DAY OF TENCACLE	6.995
DRACULA	3.395
FLASHBACK	4.195
FIELDS OF GLORY	5.945
FRONTIER ELITE II	6.290
FLIGHT SIMULATOR 5.0	10.120
ESCENARIOS FLIGHT NEW YORK	8.095
ESCENARIOS FLIGHT PARIS	8.095
ESCENARIOS FLIGHT LONDRES	8.095
ESCENARIOS FLIGHT WASHINTONG	8.095
F-15 III	8.490
GOAL	4.830
GOBLING 3	6.425
GUNSHIP 2000 MISIONES	6.350
GREAT NAVAL BATTLES II GUADALCANAL	7.190
HAND OF FATE	6.790
INEXTREMIS	6.290
INCA 2	6.150
INDICAR RACCING	6.290
JURASSIC PARK	4.990
JONES AND F. OF ATLANTIS	5.395
KASPAROV	6.290
KGB	5.000
KINGMAKER	6.150
AV.DINOSAURIOS	5.395
LA BELLA Y LA BESTIA	3.995
LANDS OF LORE	6.495
LITIL DIVIL	4.455
LINKS 386 PRO	5.195
LOST IN TIME	6.290
LOST VIKING	3.500

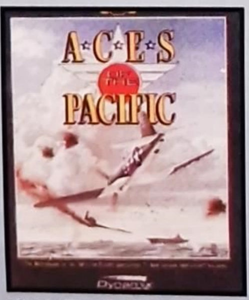
IMPORTACION

Más de 400 títulos de CD, PC, Amiga y Mac en nuestro catálogo, tanto nacional como de importación

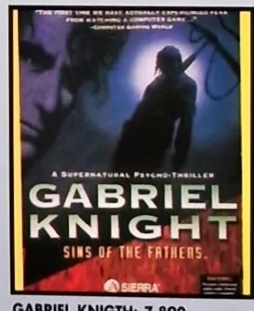
ACES OF PACIFIC+MISSION	8.195
ACES OF OVER EUROPE	8.195
ACES OF THE DEEP	8.195
AD QUADIM	7.895
AIRBUS A320	8.195
BATTLE ISLE DATA DISK	4.895
BATTLE ISLE 93	8.195
BATTLE ISLE II	8.195
BETRAYAL OF KRONDOR (SIERRA)	8.195
CARRIER AT WAR	8.195
CARRIER AT WAR CONTRUCTION KIT	7.895
CARRIER AT WAR II	8.195
CIVILITATION	7.895
CIVILITATION (WINDOWS)	7.895
DUNGEON MASTER 2	8.195
DELTA V	7.895
CONFLICT KOREA	6.295
FRONT PAGE SPORT FOOTBALL	7.890
F-14 TOMCAT (FLEET DEFENDER)	8.195
GENESIA (POPULUS III)	7.890
GABRIEL KNIGHT (SIERRA)	7.890
GETTYSBURG	7.890
QUEST FOR GLORY IV	8.195
HARPOON 1.2.1	7.890
HARPOON BATTLESET 3 o 4	5.895
HARPOON DESIGNER	5.895
HARPOON EDITOR	5.895
HIGH COMMAND (WARGAME)	8.195
KING QUEST 6	8.195
LARRY VI	8.195
LINKS CAMPOS (SVGA)	5.895
MECHWARRIOR II	8.195
OMAR SHARIF BRIDGE	7.190
PACIFIC WAR (GARY GRYGSBYS)	7.895
POLICE QUEST 4	7.895
QUEST FOR GLORY 3	7.895
QUEST FOR GLORY 4	7.895
RED BARON+MISSION(DYMANIX)	8.195
OPERATION CRUSADER (WARGAME)	8.195
SPACE SIM	7.890
START LORD	7.890
SIM LIFE FOR WINDOWS	7.195
THE DAGGER OF AMON RA	8.195
THE LEGACY	8.195
TONY LA RUSSA BASEBALL 2	7.195
TONY LA RUSSA BEISBALL DATA DISK	5.460
THE ELDER SCROLLS (ARENA)	7.890
ULTIMA UNDERWOLD II	7.890
ULTIMA VI THE FALSE PROPHET	6.195
ULTIMA 8 PAGAN	7.890
ULTIMA 8 SPEECH PACK	4.190
V FOR VICTORY 3	8.195
V FOR VICTORY 4	7.895
WAR IN RUSSIA (GARY GRIGSBYS)	7.890
WARLORDS 2	7.890
WIZARDRY 5/6/7	9.660
WIZARDRY 8	8.190
LIBROS DE PISTAS	CONSULTAR PRECIO



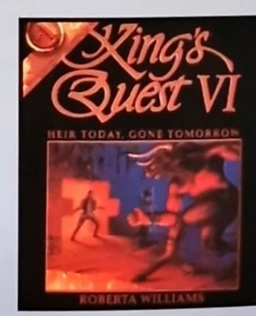
HANDS OF FATE: 6.790



ACES OVER EUROPE: 8.195



GABRIEL KNIGTH: 7.890



KING QUEST VI: 8.195



THE ELDER SCROL ARENA: 7.890

ALES

MASTER OF ORION	7.190
METAL & LACE	5.800
MIGHT & MIGHT III	4.945
MIGHT & MIGHT IV	5.945
MIGHT & MIGHT V	CONSULTAR
MORTAL KOMBAT	5.195
NOMAD	5.390
NHL HOCKEY	5.500
RAIL ROAD TYCOON DE LUXE	7.895
PACIFIC STRIKE	8.090
POLICE QUEST III	6.590
PETER PAN	6.290
PRIVATTER	5.195
MISIONES PRIVATTER	3.590
PIRATES GOLD	7.190
RAVENLOFF(DUNGEONS&DRAGONS)	CONSULTAR
RALLY	4.495
RETORNO DE ZORK	8.095
RETURN OF PHAMTOM	5.195
SAM AND MAX	6.930
SENSIBLE SOCCER	4.295
SHADOW CASTER(DUNGEONS&DRAGONS)	7.030
SHADOW WORLDS	4.095
SEAL TEAM	5.190
SEA WOLF	7.190
SPACE HULK	6.095
SPACE QUEST 1	5.215
SIM CITY 2000	7.190
SIM FARM	6.290
SIMON THE SORCERER	3.720
SPACE QUEST V	5.850
STREET FLIGHTER 2	3.695
STRIKE COMMANDER	6.995
STRIKE COMMANDER (OPERACIONES)	3.500
STRIP POKER	4.495
STRIKER	2.635
STRONGHOLD (DUNGEONS&DRAGONS)	6.095
SYNDICATE	6.095
SYNDICATE DISCO DE DATOS	3.790
SUBWAR 2050	7.190
TASK FORCE 1942	6.695
TFX	7.030
THE PATRICIAN	5.195
THE BLUE AND GREY	5.395
TORNADO	7.195
ULTIMA VII	6.995
ULTIMA VII SERPENT ISLE	6.095
ULTIMA VIII PAGAN	8.090
UN NATURAL SELECTION	6.095
WAR IN DE GULF	5.595
WHEN TWO WOLDS WAR	5.395
WING COMMANDER II	5.695
X-WING	5.795
X-WING B-WING	2.970
X-WING IMPERIAL PURSUIT	2.970

C.D. ROM
NACIONAL E IMPORTACION

7 GUEST CD	9.890
ALONE IN THE DARK 1 CD	8.695
CONPIRACY	7.495
COMANCHE+MISSION	11.691
DRACULA UNLEASHEAD	8.795
DRAGONSPHERE	8.795
DAY OF TENTACLE	8.795
DUNE CD	7.895
HABLEMOS INGLES	13.490
OSCAR CD	4.500
INCA 2 CD	7.990
JOURNEYMAN PROYECT	10.195
GABRIEL KNIGHT(SIERRA)	8.795
LABETINH OF TIME	8.795
LAWNMOWER MAN	9.900
LOST IN TIME CD	7.645
MAN ENOUGH	11.590
MICROCOSMOS	9.890
MIGHT AND MAGIC V	8.795
MYST	7.895
KING QUEST VI CD	8.795
SHERLOCK HOLMES II CD	8.695
SHERLOCK HOLMES III CD	8.795
STRIKE COMMANDER+MISSION	8.090
SYNDICATE PLUS	8.795
WING COMMANDER II+ S.OPERATION CD	6.095
REBEL ASSAULT CD	8.795
TONY LA RUSSA BEISBOL	8.795
TORNADO AND DESET STROM	8.795
ULTIMA UNDERWOLD 1&2 CD	8.795
ULTIMA 1-6 CD	10.195
WORLD ATLAS V.2	19.000

COMPONENTES

PLACA BASE

386 SX 40	9.900
386 DX 40	15.490
486 DLC 40 CACHE 128	29.900
486 DX 33 CACHE 256	57.900
486 DX2 33 CACHE 256 VESA	63.500
486 DX2 66 CACHE 256 VESA	76.900

TARJETA VIDEO

VGA 1 MB	9.900
VGA 1 MB 16 MILL.	13.800
VGA TRIDENT 2MB VESA	21.900
VGA CIRRUS VESA 1MB	15.490

DISCOS DUROS

170 MB	31.900
210 MB	33.900
270 MB	38.900
340 MB	42.900

JOYSTYCK

JOSTYCK WARRIOR 5	2.100
MOUSE 3 BOTONES	1.190

CD / TARJETA SONIDO

CD MITSUMI	32.900
CD MITSUMI DOUBLE SPEED	
CD SONY	
ALTAVOCES MASTER BOOMER	15.000
SOUND GALAXITI PRO EXTRA STEREO	12.900
SOUND GALAXITI PRO 16 BITS STEREO	16.790

VARIOS

MONITOR COLOR SVGA 14"	29.900
MONITOR COLOR SVGA 17"	105.000
TECLADO EXPANDIDO	2.900
CAJA MINITORRE	6.900
MEMORIA MODULO 1MB SIMM	7.100
MEMORIA MODULO 4MB SIMM	28.500
DISK DRIVE 3 1/2 1.44MB	5.900
MULTI I/O	1.900
EPSON LX 400 9 AGUJAS	22.250
EPSON STYLUS 300 INYECCION	42.125
HP DJ 550 INYECCION COLOR	75.625

ESTOS PRECIOS NO INCLUYEN I.V.A. / ESTOS PRECIOS PUEDEN VARIAR SIN PREVIO AVISO EN FUNCION DEL DOLAR

StoreGames

¿ESPERAS A LAS REBAJAS PARA COMPRAR TUS VIDEO JUEGOS?

¡VEN A VERNOS! NUESTROS PRECIOS SON LOS MEJORES TODO EL AÑO

¡¡REJUVENEZCA SU PC ANTIGUO SIN NECESIDAD DE COMPRAR OTRO NUEVO!!
Informenos de cual es su PC y solicite asesoramiento y presupuesto sin compromiso



TU TIENDA

Tienda: Claudio Coello128 / 28006 Madrid
Almacén: Pol. Ind. San Fernando de Henares: Nº 1, C/ Mar del Norte, 5, 28850 Madrid

ABIERTO SABADOS Y DOMINGOS

PEDIDOS A: TELEFONO Y FAX:
Tienda: (91) 562 18 82
Almacén: (91) 677 08 57

Por correo toda España 300.
Compras superiores a 20.000 pts. sin gastos

SOLICITE LA TARJETA DE CLIENTE CON SU PRIMERA COMPRA Y OBTENGA UN 5% DE DESCUENTO ADICIONAL EN SUS PROXIMAS ADQUISICIONES

Y también:

Nuestros anunciantes:

"LOS PELIGROS DEL ROL"

Debemos confesarlo: las personas que trabajamos en OK PC somos jugadores de Rol, y no sabemos, a tenor de lo leido y escuchado en los medios de prensa durante las últimas semanas, si debemos estar preocupados por ello. !Que cosas¡, nosotros que creíamos que tomábamos parte en una diversión inocente con nuestros amigos y en realidad, y sin saberlo nos estabamos convirtiendo en psicópatas violentos con dificultades para distinguir realidad y ficción.

Resulta extraño, eso si, porque a pesar de nuestra desequilibrada personalidad, no pudimos menos que sentir repulsa e indignación al conocer el trágico hecho acontecido en Madrid en el que dos ``supuestos compañeros'' nuestros asesinaron a un hombre inocente practicando lo que según ellos era una variante de un juego de Rol.

Por eso, y tras leer la avalancha de comentarios vertidos en los medios de comunicación ``serios'' -si, esos mismos diarios y espacios televisivos que jamás dedicaron la más minima atención durante años al Rol- empezamos a pensar que en realidad en todo este macabro asunto sólo ha habido dos peligros reales: las mentes transtornadas de varios psicópatas que al amparo de algo tan inocente como un juego de Rol cometieron un crimen que, dado su desequilibrio mental, hubieran cometido antes o después igualmente con o sin la excusa del Rol, y por otra lado la actuación cercana al más bochornoso sensacionalismo de gran parte de la prensa escrita y televisiva de este país, capaz de faltar al más mínimo rigor informativo con tal de subir un ápice la audiencia o las ventas a costa de exprimir el morbo hasta niveles nauseabundos.

Estos señores han logrado intranquilizar de forma irresponsable a cientos de familias cuyos hijos practican un divertimento totalmente inocente; han conseguido también que muchos jugadores de Rol hayamos pensado que podiamos ser peligrosos cuando LOS PELIGROSOS SON ELLOS, esos señores que suben puntos de audiencia a costa de comerciar en antena con los sentimientos de personas que acaban de perder a seres queridos de la forma más monstruosa. Valga si no como prueba la morbosa, incalificable e inexcusable recreación del crimen con imagenes fingidas que emitió cierto espacio televisivo ante los propios ojos de los hijos de la víctima y de cientos de televidentes.

Cool Spot

La chapa con más gas

Para instalar la demo y disfrutarla a tope necesitas que tu ordenador tenga ciertas características, como:

CPU: PC 386 o superior, puede funcionar en algunos 286.
Memoria: 640 Kb de RAM libres
Disco duro necesario
Unidad de disco: *3 1/2"*
Tarjeta gráfica: VGA, EGA, CGA
Tarjeta de sonido: Adlib, Roland
Instrucciones de carga:
Esta demo incluye su propio programa de instalación, para cargar el juego en el disco duro. Una vez que se haya copiado el juego, teclea **COOL** para configurarlo y jugar.





Director Editorial: José Emilio Barbero.
Redactor Jefe: Enrique Maldonado Rollizo.
Redactores: Carlos F. Mateos y Antonio Greppi Murcia.
Colaboradores: Ángel Francisco Jiménez, L.H. Servicios Informáticos, José Villalba Medina, Luis Villar, Borja de Medrano, Jesús Hervás, Antonio Gómez, Julián Pérez, "Sherlock Holmes" y "Gandalf".
Corresponsales: Marcelo Amuchástegui (EE.UU.)
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Eduardo Urech.
Jefa de publicidad: Esther Lobo Cárdaba.
Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid. Tel: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.

Editorial Multipress, S.A.
Director General: Julio Goñi.
Director de publicaciones: Saúl Braceras.
Director de producción: Julio Rodriguez.
Administración y suscripciones: Tel: 457 93 29 Fax: 458 18 76
Fotomecánica: Lumimar, Albasanz, Nº 48-50, 4º, Madrid.
Duplicación de disquetes: I + D VIDEOMATICA C/ Mirto, Nº 1, Local 28029 Madrid.
Depósito legal: 24602-92 Printed in Spain VII 94.
Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Tel.: (93) 680 03 60.
Distribución en América: Argentina Capital: Ayerbe, Interior: DGP
Chile: Distribuidora El Molino.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.
Canarias, Ceuta y Melilla 600 Ptas.



FLASHES

- Microsoft ha llegado a un acuerdo para distribuir su procesador de texto, Word para Windows, junto con el programa de traducción Spanish Assistant.
- Colorado Technolgies tiene previsto lanzar, el 10 de Junio, el programa Pre-Flight para su simulador Flight Simulator 5.0. Este programa permite simplificar mucho el simulador e incluye hot-keys para la mayoría de opciones que hasta ahora no la tenían, 16 nuevos diseños para tus aviones, creación de vídeos enlazados, etc.
- Ya está en la calle el libro de pistas oficial del juego SAM&MAX con pequeñas pistas, su guía paso a paso y algunos chistes de los protagonistas.

OK PC CUMPLE DOS AÑOS

¡OK PC CUMPLE DOS AÑOS!
TODOS LOS QUE FORMAMOS PARTE DE OK PC, HEMOS CELEBRADO ESTE MES, CON TARTA INCLUIDA, EL SEGUNDO ANIVERSARIO DE LA SALIDA DE LA REVISTA AL MERCADO. GRACIAS, POR SUPUESTO, A TODOS LOS QUE FIELMENTE NOS SEGUIS MES A MES. PROMETEMOS SEGUIR OFRECIENDO LO MEJOR PARA LOS MEJORES: NUESTROS LECTORES.



De izquierda a derecha: Enrique Maldonado, Antonio Greppi, Esther Lobo, Carlos F. Mateos, José Emilio Barbero y Saúl Braceras.

GANADORES DE LA ENCUESTA OK PC

Estos son los ganadores del concurso-encuesta OK PC:

- Robert Cuenca Sánchez
San Vicente (ALICANTE)
- Isaac Alvarez Teijeiro
Oviedo (ASTURIAS)
- Xavier Vila Moreno
Manresa (BARCELONA)
- Juan Antonio Reche Padilla
BARCELONA
- Luis Miguel Ramiro López
Hospitalet (BARCELONA)
- Joan Alborná Rovira
Villafranca del Penedés (BARCELONA)
- Manuel Martín Trujillo
Cornella (BARCELONA)
- Jorge Cobles Fernández
Baracaldo (BIZKAIA)
- Guillermo Martinez Martinez
Santander (CANTABRIA)
- Antonio José Espinosa Valenzuela
CORDOBA
- Natalia Genaro García
GRANADA
- Ibai Jurado Martín
Mondragón (GUIPUZCOA)
- Javier Alvarez Alvarez
Ponferrada (LEON)
- David Garrido Andrés
Móstoles (MADRID)
Gema de la Paz García de Pablo
Coslada (MADRID)
- Jose María Coello Durán
MADRID
- Mariano Bas Uribe
MADRID
- Christian Saiz Schneider
Majadahonda (MADRID)
- Guillermo Soriano Montesinos
MADRID
- Javier Agea Ruiz de Gordejuela
MADRID
- Jose Luis Nuñes Reboredo
Ribadumia (PONTEVEDRA)
- Francisco Javier Gonzalez López
Ciudad Rodrigo (SALAMANCA)
- Luis Manuel Gandul Gonzalez
SEVILLA
- Antonio Miró Anglés
Reus (TARRAGONA)
- Xavi Esquerre Mayrena
Amposta (TARRAGONA)
- Francisco José Ros Font
VALENCIA
- Mario Rubio Gijón
VALENCIA
- Roberto Martinez Domingue
VALLADOLID
- Francisco Javier Uson Boned
ZARAGOZA

Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition

Ravenloft

Strahd's Possession

Ravenloft

¡El terror te espera...!

Juego de rol

Experimenta el mejor juego de rol de horror gótico con este nuevo programa de aspecto sorprendente. Sumérgete en el fondo de un juego horriblemente fantástico, en el que una utilización sutil, aunque enormemente eficaz, de la iluminación contribuye a crear una escalofriante atmósfera. Las escenas exteriores e interiores son sencillamente sorprendentes, y las secuencias animadas son exquisitamente fluidas.

Disponible en PC.

SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO

SSI

TSR

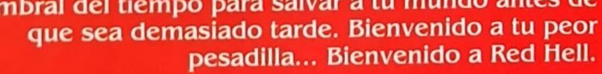
© 1994 TSR, Inc.
© 1994 Strategic Simulations, Inc.

REDHELL

2020: 75 años de dominio soviético. Los rusos están en guerra con el imperio japonés. El mundo está a punto de sufrir una catástrofe ecológica.

Aventura gráfica

Estamos en el año 2020 y los rusos, vencedores de la Segunda Guerra Mundial, controlan un mundo que está a punto de sufrir un colapso ecológico. Sólo tú tienes la clave para detener esta insensata destrucción del mundo. ¡Desvela su temible secreto antes de que te detengan! Ahora te enfrentas a la prueba definitiva, debes cruzar el umbral del tiempo para salvar a tu mundo antes de que sea demasiado tarde. Bienvenido a tu peor pesadilla... Bienvenido a Red Hell.



Disponible en PC.







SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO

© 1994 Cyberdreams UK Ltd.
© 1993, 1994 Castleworks Gameware.

DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61**



GREMLIN



■ JUNGLE STRIKE: Tras la preparación de Desert Strike y antes de que llege al mercado del PC, sale Jungle Strike, un arcade en el que manejas un helicóptero en diversas misiones por la jungla. Este juego saldrá tanto en PC, como en CD-ROM.

■ ZOOL 2: La segunda parte de nuestro héroe no tardará en llegar al PC. Este juego saldrá tanto en PC, como en CD-ROM. Una de las novedades que incluye es la posibilidad de jugar tanto con Zool, como con Zooz.

NOVEDADES EN LA LINEA KIXX



Los próximos título que saldrán en la colección Kixx serán: Savage, Starglider 2, Operation Harrier y Microprose Soccer. Además de estos juegos en disquetes, Erbe lanza al mercado en versión CD-ROM: Links, Larry I, Pirates, F-15, F-19, Space Quest I, Cruise for a Corpse y M1 Tank Platoon. Estos juegos en CD-ROM tendrán un precio de 3995 Ptas y son las versiones que salieron en su día en disquetes, con la ventaja de que son jugables al cien por ciento desde el CD-ROM.



Los juegos en CD-ROM incluyen muchas demos de otros juegos y un salvapantallas para Windows

REGALOS APETITOSOS

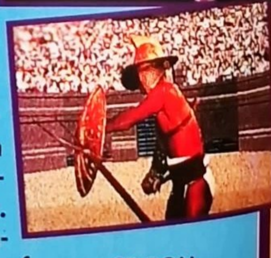


Erbe lanza una excelente promoción para vender los productos de la casa Sierra. A paratir de ahora con los juegos de Sierra se regalará el jeugo "The Incredible Machine".
Este juego nos recuerda a los ya clásicos inventos del T.B.O. en los que para encender una cerilla se montaba un armatoste de cuidado. Nunca una máquina absurda fue tan divertida. Con un total de 45 piezas animadas, 87 niveles con intrigantes puzzles, una banda sonora salvaje, gráficos VGA en alta resolución, y un modo libre en el que puedes hacer lo que quieras, The Inclredible Machine te ofrece un juego superoriginal.

TIME WARNER

■ HELL CAB: Para un taxi en Nueva York puede ser toda una aventura. Este taxi te ofrece un viaje por el tiempo en el que lucharás contra dinosaurios, lucha contra los mejores gladiadores, lucha en la Primera Guerra Mundial, etc. Un arcade-aventura que saldrá en formato CD-ROM.





■ AEGIS: Un simulador de buque futurista del siglo XXI. Te esperan misiones en zonas tan calientes como Libia y el Golfo. Voces digitalizadas, atronadores efectos sonoros, expectaculares secuencias animadas, gráficos en VGA y SVGA nos hacen esperar que Aegis sea un gran juego.



SIMON DE SORCERER 2

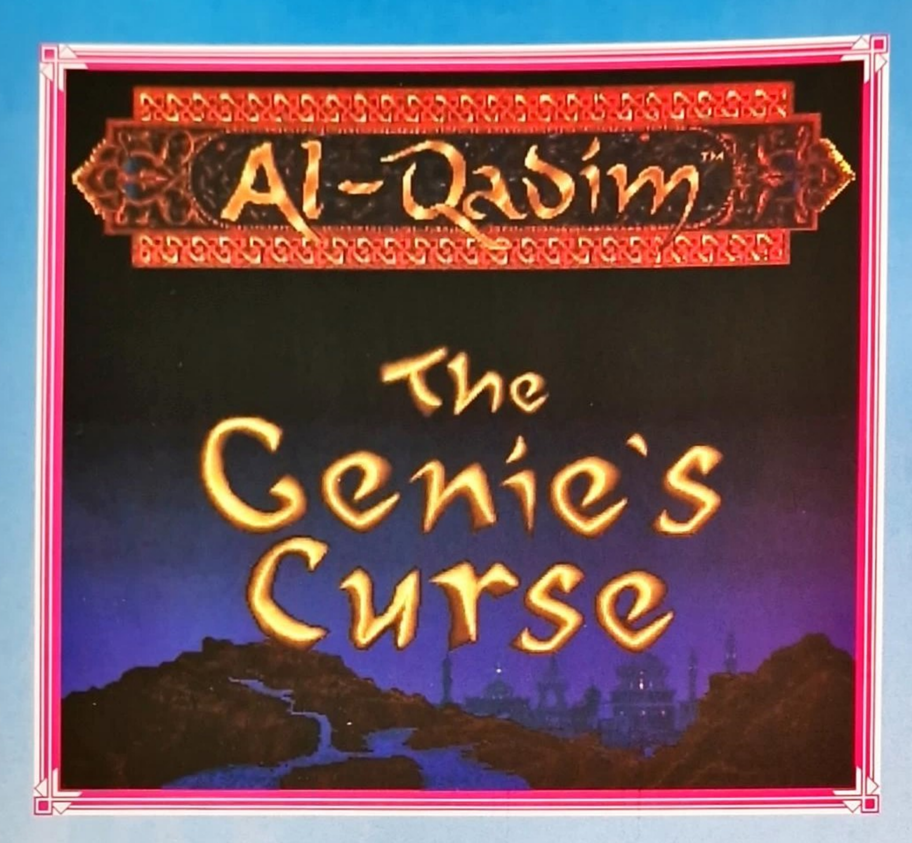
Ya queda menos para que podáis disfrutar de la segunda parte de las aventuras de nuestro amigo Simon, el mago por accidente.

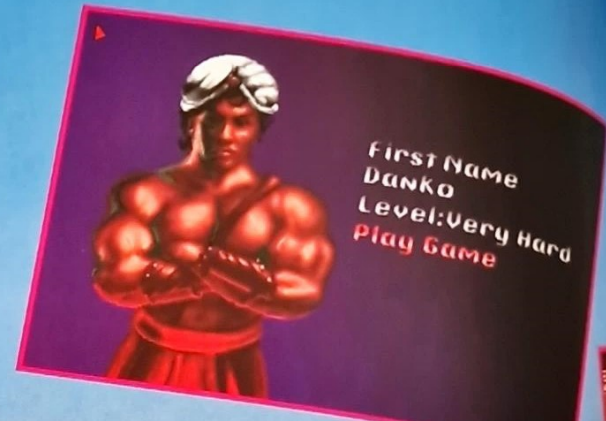






- OK Preview: AL-QADIM
- Compañía: SSI
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tipo: ARCADE-ROL





La acción y el rol no tienen porqué estar reñidos, para todos los que piensan que los juegos de rol pecan de escasa acción, con lo cual no estoy de acuerdo en absoluto, aquí tienen un nuevo género: el arcade-rol.

LA MAGIA DE ORIENTE



Los señores de SSI nos ofrecen una apuesta arriesgada, pasando de los juegos aventura-rol a los arcade-rol. Por supuesto, como juego de rol tendremos que ir desvelando una trama y sacar el mejor partido de las características de nuestro personaje. Como arcade, nuestro objetivo será esquivar trampas, accionar palancas, disparar a monstruos, etc.

La idea de Al-Qadim, aunque utilice la reglas de AD&D, es más bien la de crear un arcade que la de un juego de rol al estilo al que nos tienen acostumbrados SSI.

Puede que a algunos les decepcione, en especial a los que estén acostumbrados al rol puro, pero si se entiende que la idea es la de crear un arcade, hay que reconocer que tiene muy buena pinta.

NUESTRO PERSONAJE

Nuestro personaje estará predefinido y no podremos alterar sus atributos de fuerza, destreza, sabiduría, etc. Seremos un árabe, hijo de unos mercaderes de una ciudad del desierto que tienen muchos problemas.

Los habitantes de nuestra ciudad natal nos irán encargando misiones. Si las cumplimos, obtendremos la experiencia necesaria para ir subiendo niveles y habilidades.

La idea de la familia oriental está muy ambientada y el honor es la base de este juego. Si actuas con mucho honor, generosidad y altruismo, lograrás acabar con los misterios que te aguardan en el desierto.



















LOS ENEMIGOS

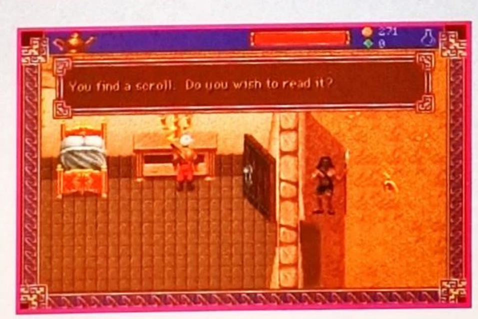
La descripción de los enemigos se basa en el compendio de monstruos de AD&D. Así se incluyen los Ettin de dos cabezas, los Ghoul, las Arañas, los Piratas, los Zombies, etc. No obstante, se han añadido algunos otros especialmente para el juego, como son: algunos minielementales, cíclopes del desierto, etc.

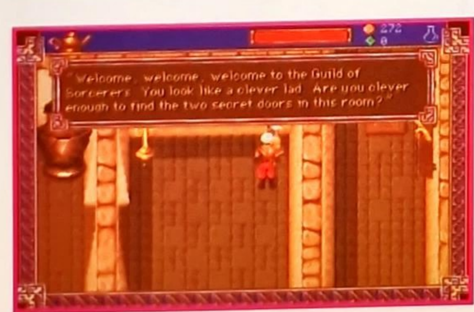
Otra de las diferencias con otros juegos de rol clásicos de AD&D lo forman las armas. Existen una amplia lista de hechizos y armas mágicas propias de este juego.

En resumen, Al-Qadim tiene toda la pinta de ser un excelente producto. Incluirá la acción y diversión de los arcades, con dotes de los juegos de rol. Uno de esos productos que sólo la casa SSI sabe hacer.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO







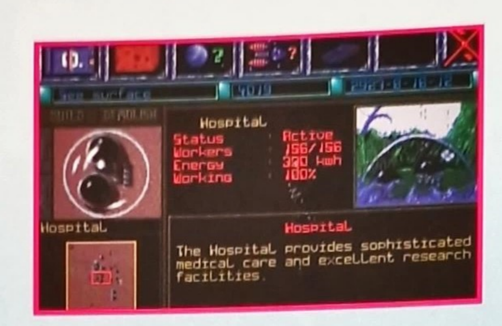






- OK Preview: REUNION
- Compañía: GRANDSLAM
- Distribuidor: PROEIN
- Tipo: ESTRATEGIA

REUNION





DEFIENDE TU

Un futuro no muy lejano. La Tierra está muy avanzada tecnológicamente y empieza a establecer bases civiles y militares por el resto de la galaxia. Pero en la galaxia nuestra prosperidad es envidiada y los extraterrestres empiezan a atacarnos. Este es el momento de "Reunion".



La presentación es un punto a cuidar si queremos empezar con un buen sabor de boca. "Reunion" tiene una presentación digna de un CD-ROM, no en vano saldrá también en este formato junto con la versión en disquetes.

EL OBJETIVO

La idea del juego será la de conseguir crecer por el Universo. Una mezcla entre un simulador creador de ciudades espaciales y un juego de estrategia militar.

No estaremos sólos en nuestra misión, según nuestra economía, podremos contratar a mercenarios, investigadores y constructores. La pericia de nuestro equipo















dependerá de a quién contratemos y cuánto le paguemos.

Aunque los terrícolas ya hemos avanzado mucho tecnológicamente, todavía queda mucho por andar hasta alcanzar la tecnología de nuestros despiadados invasores. Tendremos que investigar en nuevos proyectos para mejorar nuestras bases en los planetas. Estas mejoras serán tanto civiles como militares.

Si no sabemos gestionar bien nuestros recursos, nos arruinaremos, no podremos

una buena parte del disco duro, unos 20 Mb o más. De todas formas no lo sabemos aún con exactitud.

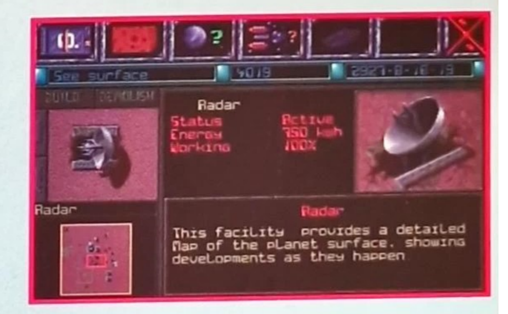
El juego se acompañará con multitud de músicas y efectos sonoros. La banda sonora de la presentación sorprenderá a más de uno.

Todas las opciones del juego se acompañarán con múltiples digitalizaciones de voz, que nos dirán qué opción hemos elegido y los mensajes que tenemos pendientes de leer.

En resumen, "Reunion" te ofrece una estrategia y simulación futurista que dará muchas horas de diversión.

SHERLOCK HOLMES

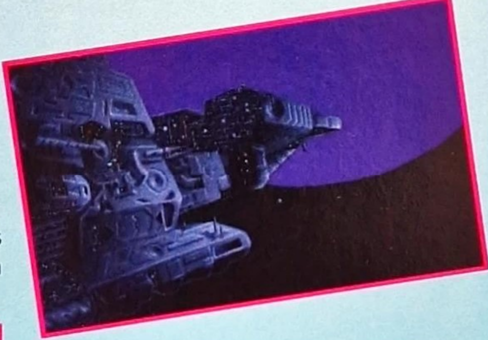
PLANETA

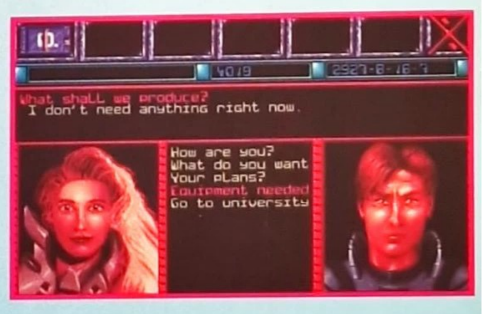


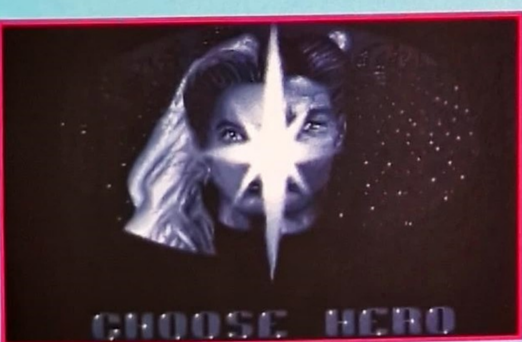
pagar a los mercenarios, y en resumen, moriremos y sufriremos la humillación de la derrota.

LA CALIDAD

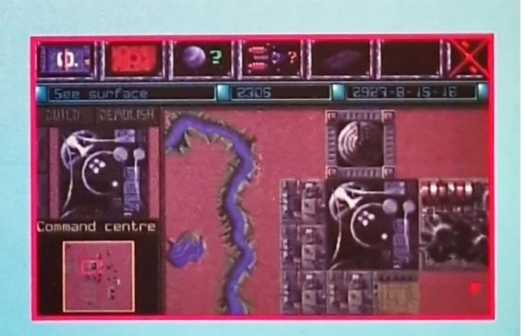
Para ver la calidad gráfica del juego no tenéis más que ver las diversas pantallas de este artículo. Estos gráficos ocuparán



















- OK Preview: THE HORDE
- Compañía: DRO SOFT
- Distribuidor: U.S. GOLD
- Tipo: ARCADE-ESRATEGIA

The Horde

MONSTRUOS HAMBRIENTOS

Las ideas origianles me encantan y The Horde tiene toda la pinta de serlo. Este es uno de esos juegos que estoy seguro te atraparán, un juego con el que se sueña debido a las largas horas que se le llega a dedicar.

Asumes el papel de un vasallo, que ha tenido la suerte de salvar la vida a su rey. Los demás caballeros tienen mucha envidia del agradecimiento de su rey y le obligan a cumplir difíciles misiones.

En The Horde tendrás que luchar contra miles de hordas de monstruos, cuya intención es la de merendarse a los habitantes y vacas de los pueblos que te encargarán proteger.

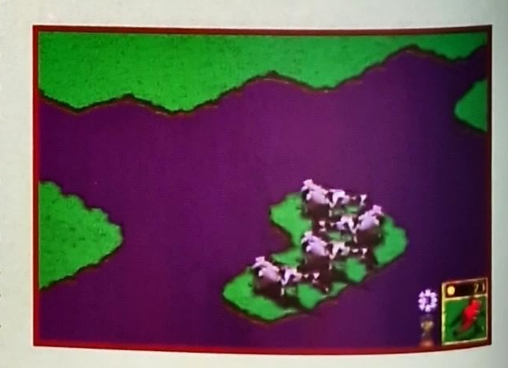
Como componente arcade, el juego te propone que desenfundes la espada y te lances a golpes contra estos antipáticos monstruos.

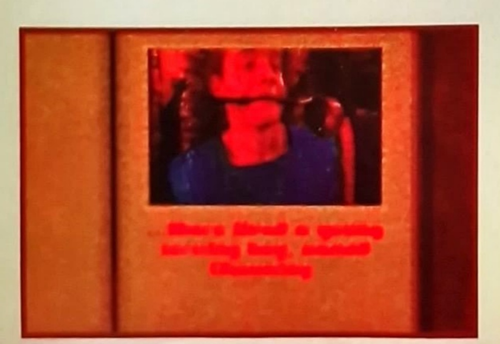
Pero si además de un buen luchador, eres un buen administrador, podrás adquirir mejoras : hoyos, muros de piedra, soldados a tu cargo, supervelocidad, señuelos para los monstruos, etc. Pero todo esto vale dinero, y si no proteges bien tus cultivos, aldeanos y ganado... "Kaput", a restaurar la última partida.

El juego incluirá toda una película, con personajes digitalizados, en la que se nos ambientará la época y nuestra situación actual.

Estamos seguros de que esta original idea tendrá éxito, ya que tiene la adictividad de un arcade, los gráficos de una buena aventura, la estrategia de toda una silmulación y sobre todo, promete mucha diversión.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO











- OK Preview: ROBINSON'S REQUIEM
- Compañía: SILMARIS
- Distribuidor: PROEIN
- Tipo: AVENTURA ROL



El viaje por el espacio parecía tranquilo, pero de repente, la alarma sonó y el accidente no tardó en producirse. Allí me quedé sólo, en ese planeta habitado por criaturas hostiles y sin saber que poder hacer.





UNA AVENTURA INESPERADA









Lo que Silmarils nos ofrece, es una aventura sin precedentes. Estamos perdidos en un planeta hostil y tenemos que escapar de alguna forma. Los restos de nuestra nave y el equipo diseminado será lo único que encontremos en este planeta. Los habitantes del mismo serán de lo más variopinto, desde hombres lobo, hasta gigantescos pterodáctilos hambrientos.

El inventario parece ser muy simple y se divide en alimentos, utensilios y armas. Todo lo necesario lo iremos recolectando por el planeta mientras investigamos.

Las formas de morir serán las habituales, si estuviésemos en el "pellejo" de nuestro pobre aventurero: hambre, largas caidas, sed, monstruos, etc.

El movimiento del juego será total. Podremos desplazarnos e investigar todo el planeta palmo a palmo en sus 360º, subiremos y bajaremos laderas, nadaremos en los lagos, investigaremos cuevas, etc.

Los gráficos parecen estar renderizados y podremos seleccionar el nivel de detalle y tamaño de la pantalla, para que se adapte a nuestros equipos. La ambientación del planeta es total, pudiendo disfrutar de hermosos atardeceres y terribles y peligrosas noches llenas de lluvia y truenos.

Robinson´s Requiem tiene muy buena pinta. El mes que viene os daremos más información y lo analizaremos a fondo con una versión ya definitiva.

SHERLOCK HOLMES

- OK Preview: HEXX
- Compañía: PYSGNOSIS
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tipo: ROL

NUEVAS MISIONES QUE CUMPLIR

Llegan nuevos retos para los fanáticos del rol. Un nuevo "dungeon", lleno de salvajes enemigos, te espera para poner a prueba tu sangre fría e ingenio. ¿Serás capaz de aguantar hasta que salga al mercado?



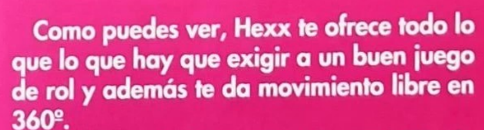






Este es un nuevo juego de rol. Como véis, por la cantidad de títulos que están saliendo, el rol se ha puesto de moda, y si ya os lo pasáis súper jugando en vuestro PC, algún día deberiáis probarlo como juego de mesa con vuestros amigos. Pero de momento y hasta que se creen las máquinas de realidad virtual con rol para el PC, no dejéis pasar este juego, que tiene muy buena pinta.

Hexx te ofrece las siguientes características: más de 200 monstruos contra los que probar tus habilidades, más de 40 niveles de "dungeons" (en inglés, mazmorras), 32 hechizos originales y animados, tiendas donde adquirir nuevo equipo y armas para mejorar tus personajes, pociones misteriosas, etc.



Como puedes ver, Hexx te ofrece todo lo que lo que hay que exigir a un buen juego de rol y además te da movimiento libre en 360º.

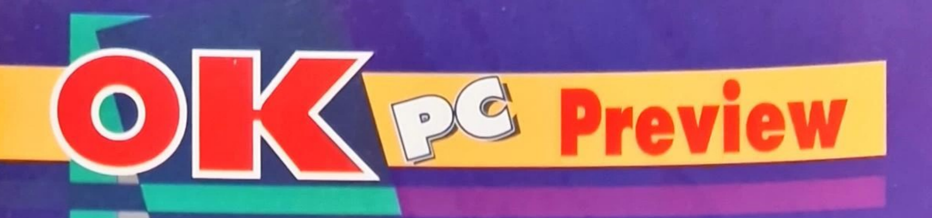
El sistema de juego parece muy simple de manejar y el movimiento y los gráficos nos recuerdan mucho a juegos como Corridor-7, Drácula o In-Extremis.

El movimiento libre y los gráficos, nos hacen pensar en que este juego de rol puede tirar más hacia un rol-arcade, que hacia un RPG (juego de rol) puro.

No os queremos desvelar nada más del juego este mes, pero dar por seguro que el próximo mes volveremos al ataque con este título.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO



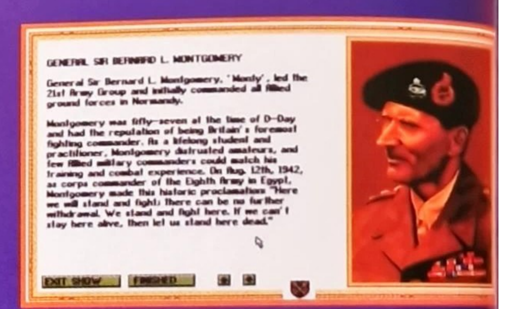


- OK Preview: D-DAY
- Compañía: IMPRESSIONS
- Distribuidor: PROEIN
- Tipo: ESTRATEGIA



La compañía Impressions ataca de nuevo con un nuevo y formidable juego de estrategia. Aprovechando el quincuagésimo aniversario del desembarco, ahora puedes vivir desde tu PC toda la sensación de una de las mayores batallas del mundo moderno.

EL PRINCIPIO DEL FIN





El seis de junio de 1944, más de 150.000 hombres apoyados por unos 12.000 aviones, más de 6.000 barcos y 1.000 tanques, tomaron las playas del norte de Normandía en la mayor operación de desembarco de toda la historia.

Siguiendo la línea comenzada con otro producto de la casa, The Blue & The Gray, el juego ofrece un gran realismo histórico reflejado en: ejércitos, comentarios sobre los generales principales, mapas, etc.

El juego se desarrollará tanto en modo mapa, pura estrategia, como en modo de perspectiva, cuando nos enfrentemos en un combate. Los gráficos del juego estarán en alta resolución para un mayor detalle.

Para más diversión, D-Day incluirá la opción de dos jugadores mediante el uso de un módem.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO







- OK Preview: THEME PARK
- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tipo: ESTRATEGIA

Theme Park

Siguiendo la última moda de la originalidad, Theme Park te ofrece una simulación de un parque de atracciones. Los señores de Electronic Arts se han lanzado de lleno a por una idea original y por lo que hemos visto hasta ahora, tiene muy buena pinta.





La idea básica de un simulador de parque de atracciones es: ¡diviértete divirtiendo a los demás!

Como encargado del buen funcionamiento del parque, tú serás quien debas decidir todo: ¿Pondrás una nueva atracción más cara pero más rentable?, ¿aumentarás el precio de la entrada para recaudar más?, ¿situarás muchos puestos de comidas y bebidas para calmar el hambre y sed? ¿que longitud de colas esperas para cada atracción?, ¿pondrás un parque para que la gente pasee?, ¿pondrás guardias en las atracciones?...

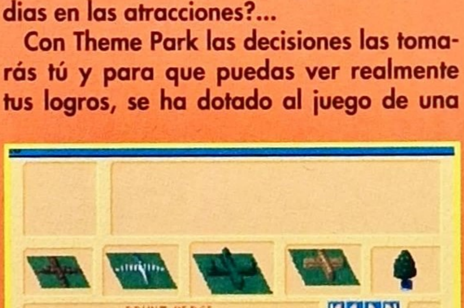
Con Theme Park las decisiones las tomarás tú y para que puedas ver realmente tus logros, se ha dotado al juego de una perspectiva isométrica que nos permite ver el parque en tres dimensiones para examinarlo palmo a palmo.

La música y efectos sonoros del juego se adaptarán a la atracción que estemos examinando en cada momento y para saber el éxito o fracaso de una atracción, sólo tendrás que mirar el tamaño de la cola que hacen los niños.

En resumen, Theme Park promete mucho, no sólo por su idea original, si no por sus simpáticos gráficos y música. Lo único que nos preocupa son los requerimientos que necesitará el juego, pero eso lo dejamos para el mes que viene.

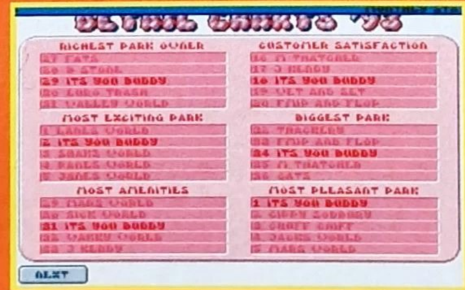
ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO







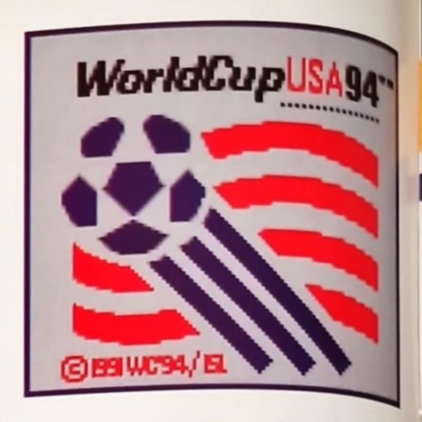






¡VEN AL PARQUE!





REPORTAJE USA ´94

Desde el 17 de junio hasta el 17 julio, 24 naciones se verán las caras en el Mundial. No sabemos quién ganará, ¡ojalá que sea España!, pero en cualquier caso, tú desde tu PC podrás vivirlo a tope y sentirte como los mejores.

LA GLORIA DEL FUTBOL



EMPIRE SOCCER



PLANET FOOTBALL

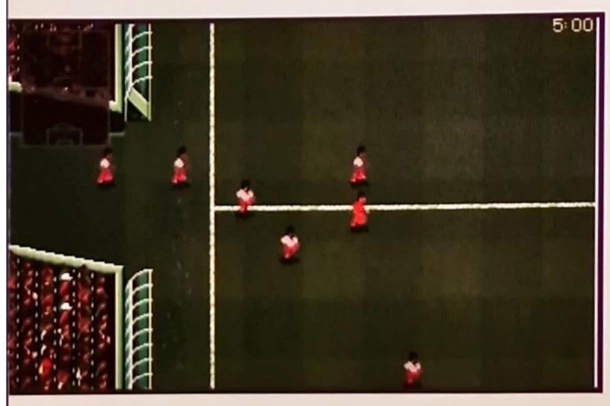
Las casas de software no se lo han pensado y se han puesto a sacar excelentes juegos de fútbol en cantidades astronómicas. El balompié es uno de los deportes más jugados a escala mundial, desde nuestra infancia queremos meter un gol, crecemos y no perdemos la pasión por el fútbol y hasta el más anciano, quiere chutar la pelota que se encuentra en la calle porque unos niños se han despistado. La tan agradable sensación de golear al contrario no tiene precio y gracias a tu PC, ahora podrás participar en el actual Mundial.

Con el Mundial en las puertas, hemos estimado oportuno ofreceros este reportaje sobre el Mundial de Fútbol. En las siguientes páginas te encontrarás con los cuatro mejores juegos que han salido al tiempo que este Mundial. No es nuestro objetivo dar un vencedor; en realidad cada juego te ofrece una idea diferente que los demás no te ofrecen, la decisión es tuya.

Para que sepas las dificultades que tiene crear un juego de fútbol, hemos incluido un reportaje que hicimos a los programadores de Graftgold, los creadores del Empire Soccer.

El fútbol y el Mundial han llegado y ahora puedes jugarlo tú. Enrólate con estos juegos deportivos y que no te metan un gol, y menos de penalty, ¿lo coges?

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO



WORLD CUP USA 94


KICK OFF 3

OK PC Preview



A POR TODAS

La continuación del legendario Kick Off está a punto de llegar a nuestro país en su versión PC. Esta entrega incluye numerosas novedades que mejoran mucho lo que ya se nos ofreció en los dos anteriores programas.







- OK Preview: KICK OFF 3
- Compañía: IMAGINEER
- Distribuidor:ARCADIA
- Tipo: DEPORTIVO

Más de 30 equipos, con sus diferentes estilos de juego, se han incluido en Kick Off 3. Por supuesto, está incluida la opción de jugar el Mundial de USA, que ya está aquí.

NOVEDADES

La principal novedad de este juego, que salta a la vista con respecto a los anteriores Kick Off, es que frente a la vista cenital, que se había utilizado antes, se pasa a una vista horizontal de juego.

A la hora de colocar a nuestros jugadores en el campo, podemos decir cual será su función, seleccionando una de las nueve posibles. Por ejemplo, podemos colocar a un jugador como marcador de otro, jugador central, lateral, etc.

Se incluirán en el juego, más de 30 diferentes formas de juego para el lanzamiento de faltas, córneres, etc.

Kick Off 3 es la consagración de una saga y estamos seguros de que el mes que viene se llevará unas buena puntuación en la sección de Pasarela.



Otra de las mejoras que tiene Kick Off 3, con respecto ha sus predecesores, es que ahora el control del juego es mucho mayor. Sus anteriores entregas eran muy difíciles de controlar y requerían mucho entrenamiento.

En cuanto a sus requerimientos, no sabemos todavía cuáles son exactamente porque no tenemos la versión definitiva. Lo que si os podemos decir, es que parece que no son excesivos, en especial en cuanto a la velocidad de la CPU exigida. Algo de agradecer con los tiempos que corren.

Apoyando a esta entrega de Kick Off, pienso que la nueva perspectiva elegida le da un nuevo sabor. Ahora es más fácil jugar en equipo y como la mayor parte del tiempo el juego se desarrolla longitudinalmente, siempre se verá el balón, no tapandose por el cuerpo del jugador.



ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: World Cup USA 94
- Tipo: Deportivo
- Compañía: US GOLD
- Distribuidor: DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 640 Kb de RAM
- Teclado, joystick
- Disco duro mínimo: 4 Mb





STRIKER

Striker es la mascota del mundial, un simpático perrito que viene con un "maremagnun" de naciones que se enfrentarán por lograr la tan preciada Copa del Mundo. Si quieres vivir la emoción de un Mundial, World Cup ya está aquí.

El mes pasado ya comentábamos lo que nos parecia que iba a ser este juego. Ahora ha llegado la hora de la verdad y el juego no nos ha decepcionado en absoluto. World Cup USA 94 es el juego oficial del Mundial y se tiene ganado el título.



LOS GRAFICOS

Los jugadores, cuando están en pleno campo, se ven con gráficos pequeños. Aunque los gráficos son pequeños, no dejan de tener muchos "frames" que detallan los movimientos. Los barridos, tijeretas y faltas nos dejarán un excelente sabor de boca.

Tener gráficos pequeños no es una desventaja. Este tipo de gráficos, en un juego de fútbol, permite tener una mayor visión de juego y facilita el juego en equipo. De todas formas, se ha incluido un mapa con la ubicación del resto del equipo para facilitar los pases.

Como juego oficial, World Cup incluye toda la sesión del Mundial. Cuando jueges uno de los trepidantes partidosque te esperan en este Mundial, verás la digitalización en blanco y negro de los campos en los que jugarán las diferentes naciones.











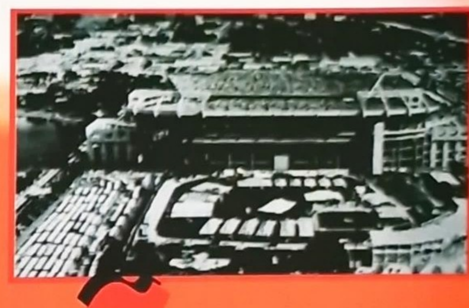




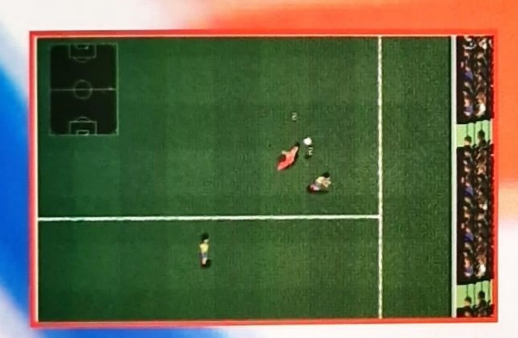
LAS OPCIONES

World Cup te ofrece numerosas opciones de juego. Para facilitar el manejo, todas las opciones están simpre reflejadas de una forma muy gráfica con la macota, Striker, indicando para lo que sirve. Además, World Cup se ha traducido al castellano.

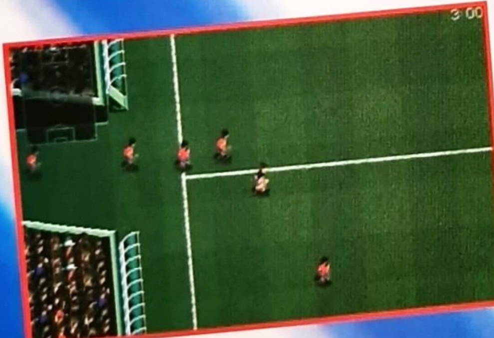




Y COMPAÑIA





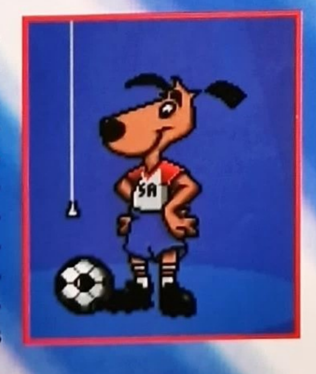


Antes del juego puedes elegir tu equipo, número de jugadores humanos, las formaciones de tu selección, duración del partido, etc. Cuando selecciones un equipo podrás ver sus estadísticas y dificultad.

En resumen, World Cup es una estupenda opción. Un juego de pocos requerimientos. Uno de esos juegos a los que, pasados unos meses, todavía sigues jugando.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO







OK 85%

Dificultad :	90
Gráficos :	75
Sonido :	85
Originalidad:	80
Diversión:	95



Planet Football

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: PLANET FOOTBALL
- Tipo: DEPORTIVO
- Compañía: INFOGRAMES
- Distribuidor: ERBE

REQUERIMIENTOS:
- 386/33 Mhz o superior
- 4 Mb de RAM
- Disco duro necesario
- SVGA (1 Mb)
- Sound Blaster o compatibles
- Joystick

EN PLENO CA

En Infogrames continuamente se esfuerzan por ver la vida desde otra perspectiva. Ya nos lo han mostrado con la saga "Alone in the Dark", que tendrá continuación. Si quieres jugar al fútbol introduciéndote en la piel de los jugadores, este es tu juego.



El ambiente creado en el juego, es el mejor que hemos visto hasta la fecha en juegos de fútbol. Durante el partido, veremos una cámara pegada a la espalda de nuestro jugador, que nos muestra la vista del campo que tiene un jugador de fútbol. Esta vista es una mezcla entre una perspectiva en primera persona y cámara persecutoria.

LOS MEDIOS

Todo el campo y los jugadores se muestran en tres dimensiones. Planet Football es el juego de fútbol que dispone de los gráficos más grandes, los jugadores ocupan mucho más espacio que en ningún otro juego. Esto permite ver las jugadas con mucha mayor precisión y realismo.

La casa Infogrames ha hecho una apuesta arriesgada introduciendo esta nueva forma de ver los juegos de fútbol, y si el mercado reacciona favorablemente , no dudéis que le seguirán muchos más lanzamientos con esa visión de juego que sólo ellos saben hacer.

Gráficos excelentes, los más grandes, pero...













por desgracia son en SVGA y necesitan un 386 que funcione a 33 Mhz., o más. Esto limitará mucho su mercado, pero desde luego, quien tenga suficiente equipo, no debiera ignorar un juego como este.



Algo que se echa de menos, es la posibilidad de ver la repetición de los goles o las mejores jugadas, pero según las propias fuentes de Infogrames, eso hubiese requerido equipos mucho más potentes.

Otro punto fuerte del juego, es su sonido. La música Sound Tracker lo que permite una altísima calidad. Por supuesto, esta música funcionará sólo en los menús y no durante un partido.

En pleno juego, oiremos hasta cuatro sonidos digitalizados al tiempo. Estos son los típicos que puedes oir en pleno campo: pitos, gritos, silbatos, etc.

LAS OPCIONES

La selección de naciones, formaciones, grupos para jugar el Mundial, etc, no se deja nada en el tintero como ya empieza a ser habitual, pero además incluye otras menos típicas como tácticas individuales de los equipos y jugadores, inclusión de las últimas reglas de FIFA como por ejemplo que un defensa no pueda pasar la pelota al portero con el pie, etc.

Otro punto fuerte del juego son las estadísticas individuales de los jugadores de cada equipo. Estas estadísticas están prefijadas al principio de cada Mundial que empecemos a jugar, pero irán modificándose en función de cómo juguemos. Cada jugador tendrá unas estadísticas basadas en :

UNA NUEVA VISION DE UN PARTIDO DE FUTBOL





- Cansancio: Variará en función del tiempo que jueguen los jugadores, los partidos que descansen, si se mueven mucho, etc.
- Habilidad y Técnica: Este parámetro indica la facilidad de hacer jugadas especiales que requieran precisión, como son un tiro a portería o un pase con efecto.
- Resistencia: Depende de las faltas que sufra cada jugador y en general de la dureza del partido.
- Agresividad: Influirá en las tarjetas que obtendrá el jugador y por tanto, en si podrá jugar todos los partidos o no.



Como podéis ver, Planet Football ofrece un excelente juego de fútbol, que hará las delicias de todos aquellos que posean equipos muy potentes.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO



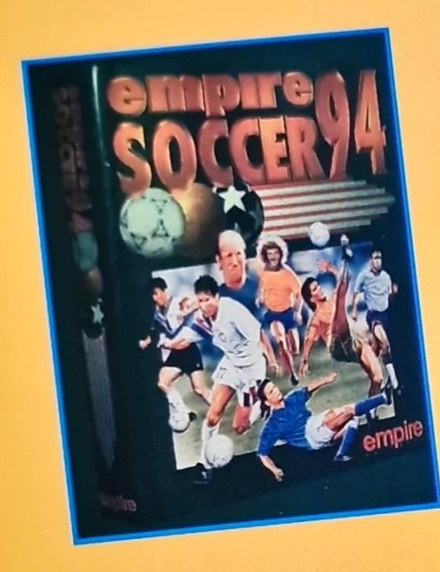




CUADRO TECNICO:
- OK PASARELA: EMPIRE SOCCER 94
- Tipo: ARCADE
- Compañía: EMPIRE
- Distribuidor: ARCADIA

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- Sound Blaster, Adlib, Roland
- Ratón, teclado, joystick
- Disco duro mínimo: 1 Mb

EMPIRE SOCCER 94



La idea de Empire Soccer 94 es la de crear un juego rápido, un juego que sea más un arcade que un simulador de fútbol, y lo han conseguido. Si tienes nervios de acero y buenos reflejos, descubrirás que este es tu juego.





Como buen arcade de fútbol, una idea muy original, las opciones de Empire Soccer están muy limitadas para simplificar su manejo y pasar cuanto antes a la acción.

El juego tiene un valor añadido y es que le encantará a muchos usuarios con equipos anticuados, ya que a pesar de su buena calidad, no tiene a penas requerimientos hardware, algo que hay que aplaudir hoy en día.



COLORES PARA TODOS LOS GUSTOS

Una idea simpática del juego, es la de que cambia el color de la piel de los jugadores que hay en el campo, incluido el árbrito, en función de su nacionalidad. Los espectadores del campo, también se adaptarán a su equipo cuando aparezcan en las minianimaciones que salen durante el juego.

Se han limitado las opciones del juego a las más básicas. Puedes elegir si jugarás el Mundial, si te entrenas o si juegas partidos amistosos. En el juego, por supuesto, están todos los equipos del actual Mundial.

El resto de las opciones que puedes elegir a lo largo del juego son: formación en el campo de tu equipo, duración del partido y el nivel de dificultad. Como véis está muy simplificado.

EN EL PARTIDO

El manejo del juego es muy simple, con el teclado sólo hay que utilizar las <Teclas



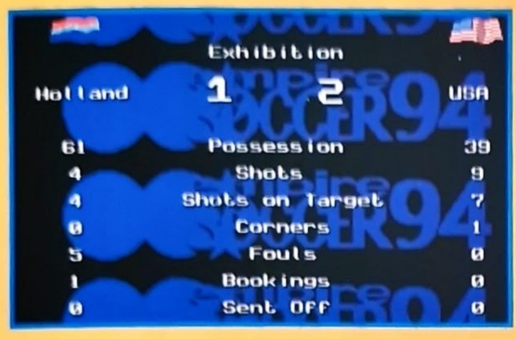
del cursor> y dos teclas de fuego, para los dos diferentes golpes. Durante el partido, podemos ver la repetición de los goles y cambiar de lugar a los jugadores con sólo pulsar la tecla <Esc>.

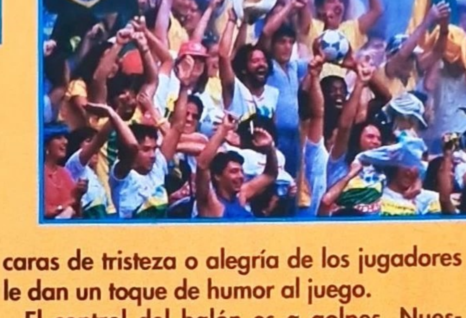
FUTBOL RAPID

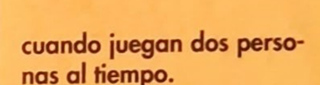














Los gráficos de los jugadores son grandes, esto tiene la ventaja de que a la hora de ver golpes especiales, como tijeretas, faltas o cabezazos, serán más espectaculares. Cuando se pare el juego, debido a faltas, goles, etc, podrás ver minianimaciones con los miembros del equipo, los espectadores y el árbrito en unos recuadros. Las caras de tristeza o alegría de los jugadores le dan un toque de humor al juego.

El control del balón es a golpes. Nuestros jugadores irán con el balón pegado al pie siempre y cuando no cambién de dirección. Esto crea un cierto descontrol al principio, pero una vez que te acostumbras, permite hacer amagos y da más realismo al juego.

Otro toque de humor incluido en el juego, es la posible salida del portero. Al contrario de otros juegos, en los que el portero está clavado bajo los palos, en Empire Soccer el portero puede salir "a por todas" y meter un golazo. Esta opción es muy divertida cuando juegan dos personas al tiempo.

El punto débil del juego es su calidad sonora. La música que se escucha mientras cacharreamos por los menús está bien, pero los efectos sonoros del juego son muy pocos, aunque... ¿verdad que nadie ha oido "Susanita tiene un ratón" en un partido de fútbol?

El punto fuerte del juego es su gran jugabilidad y rapided, junto con sus escasos requerimientos hardware, que lo hacen un producto a tener muy en cuenta para todos los fanáticos de los arcades.

SHERLOCK HOLMES







OK 84%

Dificultad:	90
Gráficos:	80
Sonido:	75
Originalidad:	85
Diversión:	90

DO EN ACCION



Para que entendáis más las dificultades que tiene la creación de un juego de fútbol, realizamos una pequeña entrevista con los creadores de Empire Soccer. El grupo de programadores del juego pertenecen a Graftgold una compañía que ya ha dado mucho que hablar anteriormente.



LOS CREADORES D GRAFTGOLD

Graftgold es una empresa que lleva en el mundo del videojuego desde hace más de diez años. Steve Turner, su director, comenzó programando a la edad de 15 años, en 1969. En aquellos tiempos, su ordenador tenía una capacidad de 500 bytes de memoria y era más grande que su mesa. Con la revolución informática llegó el potente, para su época, ZX80 que le permitió lanzarse de lleno a la programación de arcades, su pasión.

Poco después se lanzó a otros microordenadores como el Dragon y el Commodore 64. Entre una de sus creaciones más geniales, está la creación de un sistema para poder jugar al famoso "Space Invader", conocido como "Matamoscas", con el que los grandes ordenadores podían distraer a los aburridos informáticos. Seguramente Steve, no caiga muy bien entre los jefes de las compañías, que pillan a sus empleados matando marcianos en vez de trabajar.

Para orientaros más sobre Graftgold, os diré que son los creadores de juegos tan afamados como: 3D Space Wars (Dragon), 3D Lunattack (Dragon), Avalon (Spectrum), Paradroid (C64), Uridium (C64), Off Road Racer, Realms, Empire Soccer 94, etc. Sus próximos lanzamientos serán Fire and Ices, Virus Alert y Motox en sus versiones para consolas y PC.

Juegos como 3D Space Invaders, Uridium y Off Road Racer, son el mejor curriculum de Graftgold

EL EQUIPO DE EMPIRES SOCCER 94

Los programadores de Empire Soccer en sus diferentes versiones son: Rod Mark, Jose Doran y Kevin Holloway. El resto del equipo creador del juego lo forman: Jason Page (música y efectos sonoros), Steve Wilkins, Mark Bentley (animación) y Martin Sawkins (diseño).

- Rod Mark: A sus 22 años, ya lleva dos años en Graftgold. Participó en juegos como Super Off-Road. Ha sido el encargado de la programación para la consola SNES.
- Jose Doran: Encargado de la conversión para Amiga. Tiene también 22 años y ha gastado 6 meses en la conversión. Su mayor reto para la versión amiga fue el de conseguir que el juego funcionara a 50 fotogramas por segundo, sin afectar al scroll.
- Kevin Holloway: Es el más veterano con sus 29 años. Es el programador jefe y se ha encargado de la versión de PC. Su mayor problema con el PC ha sido conseguir que el scroll del juego Empire Soccer,

E EMPIRE SOCCER:

se moviese tan suavemente como en la versión de la consola SNES.

UNAS PREGUNTAS

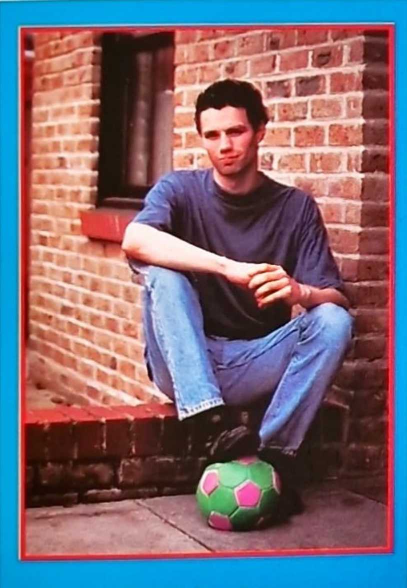
Le hicimos esta entrevista al equipo de Graftgold, creador de Empire Soccer 94. Estas fueron sus respuestas:

OK PC ¿Cuánto tiempo habéis tardado en crear Empire Soccer?

GRAFTGOLD La versión de PC de este juego, tardó unos nueve meses en producirse.

OK PC Cuando programásteis Empire Soccer 94, ¿qué os importaba más?, ¿crear un buen arcade o un auténtico simulador de fútbol?

"La mayor parte de la potencia de los PC, se consume en la generación de gráficos"



JOSE DORAN

KEVIN HOLLOWAY

GRAFTGOLD Lo más importante fue conseguir un juego divertido y muy jugable, que son la esencia de todo buen arcade.

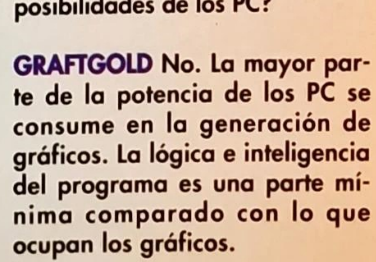
OK PC ¿Cuáles fueron vuestras mayores dificultades cuando programásteis este juego?

GRAFTGOLD Persuadir al PC para que mostrase grandes sprites, pero con un scroll suave que permitiese jugar a Empire Soccer suficientemente rápido.

OK PC ¿Qué es lo que ofrece Empire Soccer con respecto a otros juegos de fútbol?

GRAFTGOLD Toda la diversión y acción de un arcade frente a los detalles de los simuladores.

OK PC ¿Pensáis que los juegos deportivos aprovechan todas las posibilidades de los PC?



GRAFTGOLD No. La mayor parte de la potencia de los PC se consume en la generación de gráficos. La lógica e inteligencia del programa es una parte mínima comparado con lo que ocupan los gráficos.

OK PC ¿Tenéis planeado lanzar Empire Soccer en formato CD-ROM?

GRAFTGOLD Ahora mismo estamos viendo si lo haremos o no.

OK PC Cuando se oye Graftgold, ¿con qué tipo de juegos os gusta que os identifiquen?

GRAFTGOLD Con los más jugables y más grandes gráficos, y sobre todo los más divertidos a la hora de jugarlos.

OK PC Sabemos que habéis creado juegos de otros tipos, a parte de juegos de fútbol. ¿En qué tipo de juegos estáis pensando introduciros ahora?

GRAFTGOLD Graftgold está especializada en el entretenimiento, no en ningún tipo de género de juegos. Ahora estamos explorando el mundo de las aventuras, pensando en la próxima generación de ordenadores.

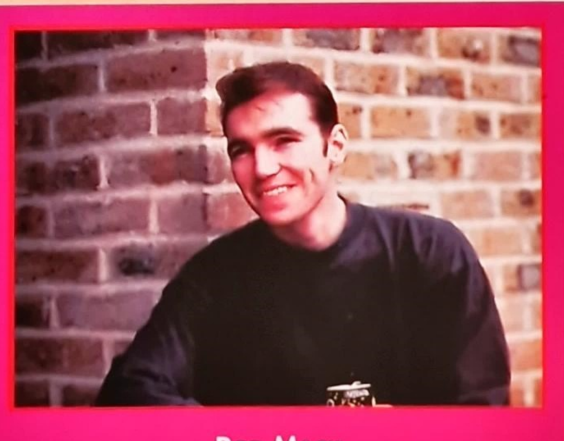
OK PC ¿Qué juego de toda la historia de los videojuegos os hubiese gustado programar?

GRAFTGOLD Ninguno, nosotros siempre intentamos mejorar el tipo de juegos que ya existen.

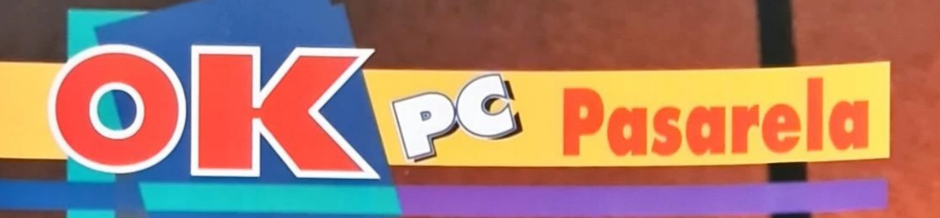
OK PC ¿Cuál es vuestro próximo y más ambicioso proyecto?

GRAFTGOLD ¡Oooh!, eso es preguntar demasiado.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO



ROD MACK



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: FLEET DEFENDER
- Tipo: SIMULADOR DE VUELO
- Compañía: MICROPROSE
- Distribuidor: PROEIN

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386 o superior
- 386/33 Mhz
- 4 Mb de RAM con 566 Kb de memoria básica libre
- Disco duro mínimo 10-12 Mb
- Ratón, teclado y joystick (thrustmaster)
- Adlib, Sound Blaster/Pro, Roland

FLEET DEFENDER
THE F-14 TOMCAT SIMULATION
MICROPROSE
SIMULATION

Damos la bienvenida al mundo, a este nuevo producto de la casa Micro Prose, con la calidad habitual que está caracterizando a esta casa desde hace ya tiempo. Si tuviéramos que dar una definición somera y escueta de este nuevo simulador, podríamos pensar en una palabra tan sencilla como "real".

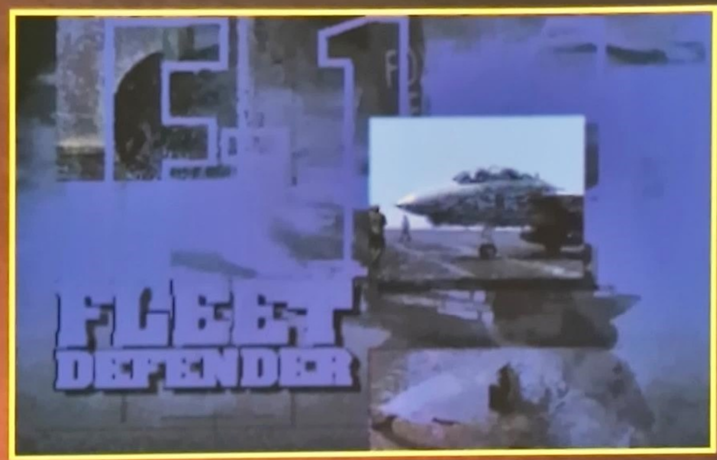
AIRE DIVINO

Ya se que os parecerá un poco extraño que el desarrollo de una serie de aviones como puede ser nuestro querido F-14 se deba a un cambio conceptual de la marina, este cambio se debió a la terrible experiencia de Pearl Harbour.

El significado de todo esto es muy claro si los portaaviones son grandes moles de transporte de aviones del tipo caza bombardero y de helicópteros, y además están englobados en inmensos grupos navales de ataque, es lógico pensar que es altamente necesario protegerlos de









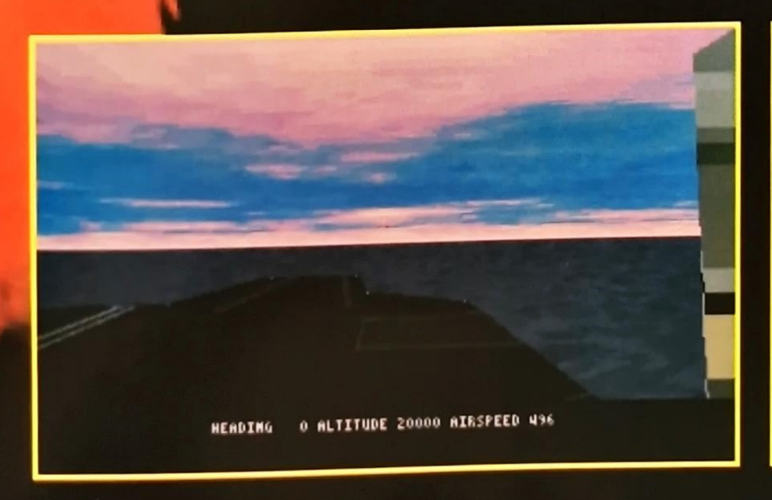


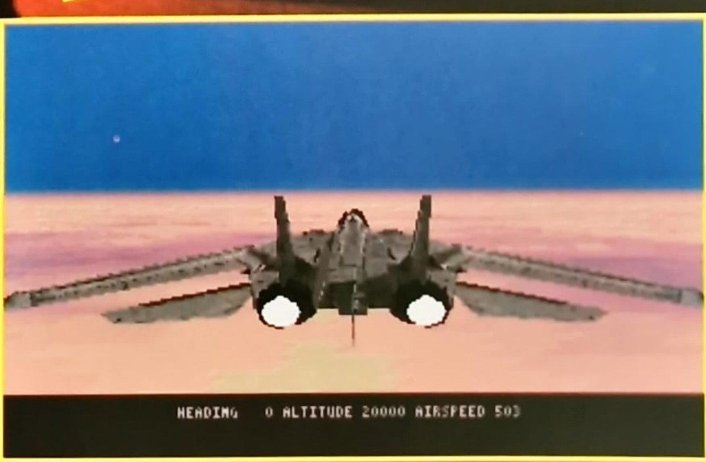
posibles ataques aéreos, ante los cuales son altamente vulnerables, si no, ¿de qué sirve todo el potencial que transportan?. Es la mejor opción para un grupo naval, potentes aviones interceptadores aire-aire, los F-14, dando protección a los portaaviones y a las posibles incursiones de los bombarderos transportados en el mismo, los F-111.

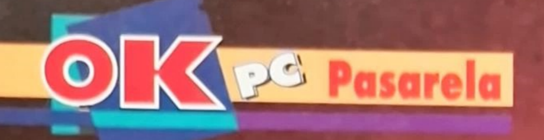
Si alguna vez habéis tenido la ocasión, de poder comprobar las características de los aviones de caza transportados en los portaaviones americanos y los transportados en los rusos, habréis llegado a la conclusión de la superioridad de la Marina Americana sobre la Rusa en lo que se refiere a fortaleza defensiva aérea, por parte de sus aviones, y eso es muy importante.

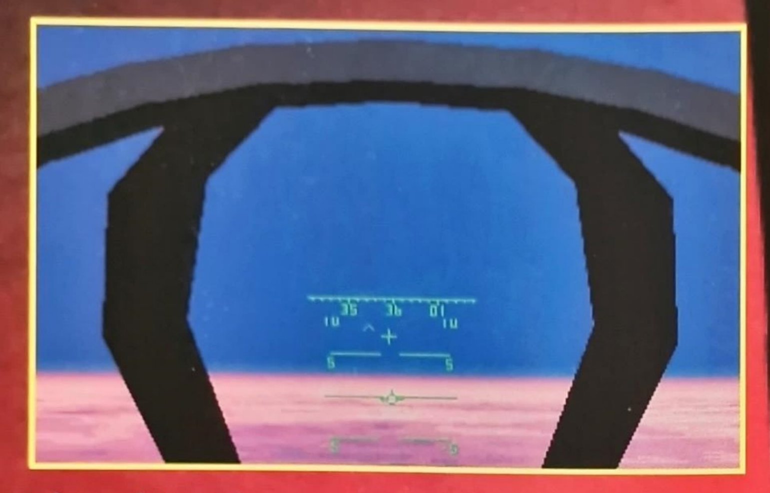
Para terminar, podríamos decir que Vietnam fue un buen caldo de cultivo para experimentar y mejorar este tipo de aviones, allí se probó el armamento, también se comprobó la autonomía de los aviones, además de ser un buen momento para competir con los aviones rusos, conociendo así sus características y confron-

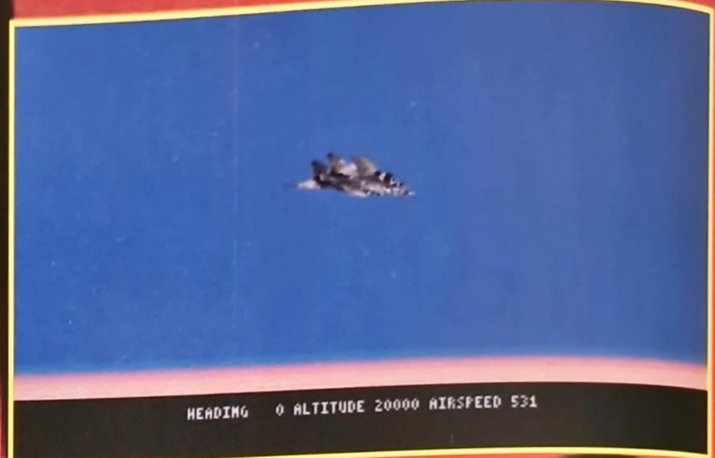












tarlas con las americanas.

ALERTA ROJA

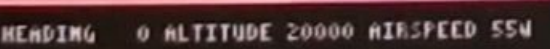
Bueno pues ya tenemos todo preparado, nuestro joystick está anclado a la mesa, el programa está instalado en el disco, ahora tan solo nos queda teclear F-14, una serie de secuencias de aviones aparecen en nuestro monitor, la adrenalina empieza a recorrer nuestras venas a gran velocidad, ¡ya no hay retorno!

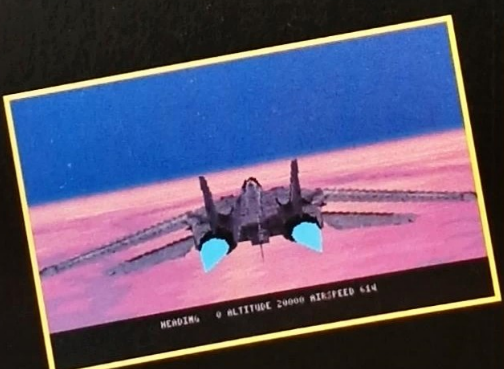
Ahora podemos comprobar los mejores récords mediante la opción Top Ten, ¿estamos entre ellos?, ¡argh!, aún no, tendremos que entrar en la opción de entrenamiento, en esta pantalla podremos ver varias opciones.

EL JUEGO PERMITE UN CONTROL TOTAL SOBRE EL APARATO Y LAS CONDICIONES GENERALES DEL COMBATE

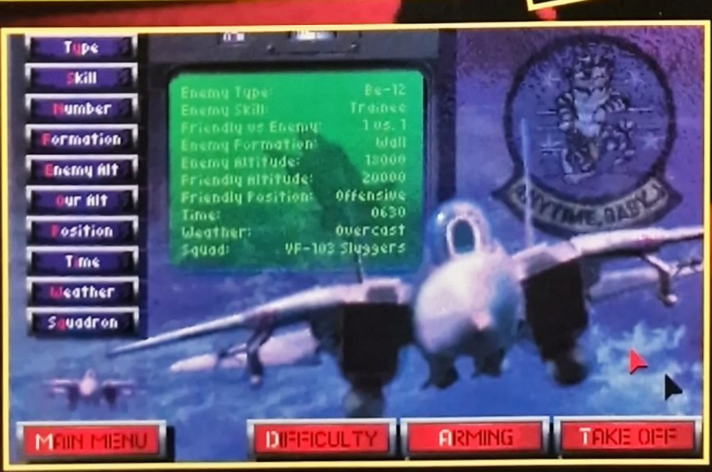
Las opciones generales son varias y entre ellas podremos elegir el tipo de avión enemigo, la pericia del piloto, el número de aviones enemigos y amigos que estarán en el aire, el tipo de formación enemiga (ni que decir tiene que si es un enfrentamiento cara a cara esta opción sobra). También se nos permitirá elegir las altitudes de vuelo , de las que partirán nuestros aviones y los del adversario, pero eso no es todo, además decidiremos sobre el tiempo ambiental, el momento del día en el que se desarrollará el combate , el escuadrón al que pertenceremos y la posición inicial













EN EL SUPER

Por mucho que seamos unos aguerridos pilotos, aunque nuestra tecnología electrónica sea la más puntera y todo esté a nuestro favor, sin armamento no vamos a ningún lado. Así que lo mejor será ir al súper.

*** ALPHA:** En el súper, podremos elegir entre seis opciones muy diferentes de armamento. La defensa Alpha consiste en 4 AIM-54 Phoenix, 2 AIM-7 Sparrow y 2 AIM-9 Sidewinder. Este surtido es una gran combinación entre los sistemas de detección que lleva nuestro F-14 y los sistemas de seguimiento de los misiles incorporados.

*** BRAVO:** La defensa Bravo la componen 6 AIM-54 Phoenix y 2 AIM-9 Sidewinder. Es la típica combinación de largo alcance, evitando así una confrontación cara a cara. Los problemas son claros: una disminución de la velocidad volando a nivel del mar, así como una rebaja de nuestras propiedades como caza medio.

***CHARLIE:** 2 AIM-54 Phoenix, 1 AIM-7 Sparrow y 4 AIM-9 Sidewinder componen la polivalente defensa Charlie.

*** MIG CAP ALPHA:** La ideal para misiones de escolta es la Mig Cap Alpha compuesta por 4 AIM-7 Sparrow y 4 AIM-9 Sidewinder.

***MIG CAP BRAVO:** Cuando tengamos que cazar y destruir transportes aéreos de tropas, o tengamos misiones de caza de helicópteros, lo mejor será elegir la Mig Cap Bravo. Un armamento típico de alcance medio compuesto por 6 AIM-7 Sparrow y 2 AIM-9 Sidewinder.

***MIG CAP CHARLIE:** La mejor combinación de velocidad y rapidez de maniobra es la Mig Cap Charlie. Cuando nos desprendamos de nuestros cuatro misiles AIM-54 Phoenix, nuestro avión alcanzará una velocidad difícil de superar, con lo cual podremos ya jugar al ratón y al gato con los cuatro misiles AIM-9 Sidewinder que nos quedan, dispáralos y olvídate.

del combate.

Una vez seleccionado todo esto podremos pasar a la pantalla de dificultad, en ella seleccionaremos una gran variedad de opciones sobre niveles de vuelo, incluyendo aterrizajes y despegues. Lo más recomendable es empezar desde cero hasta que sepamos que nos hemos hecho con el avión, de esta forma podremos poco a poco "ir rizando el rizo".

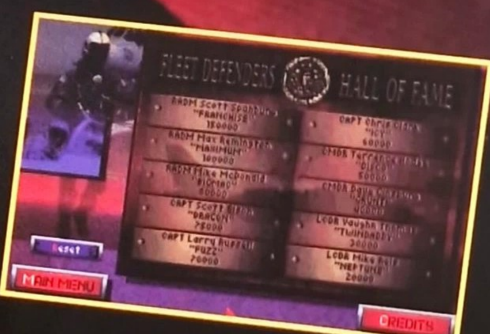
Las diferentes misiones de entrenamiento se desarrollarán en Oceanía. Cuando entremos en el modo campaña, podremos elegir dos escenarios tácticos como son: Noruega o el Mar Mediterráneo.

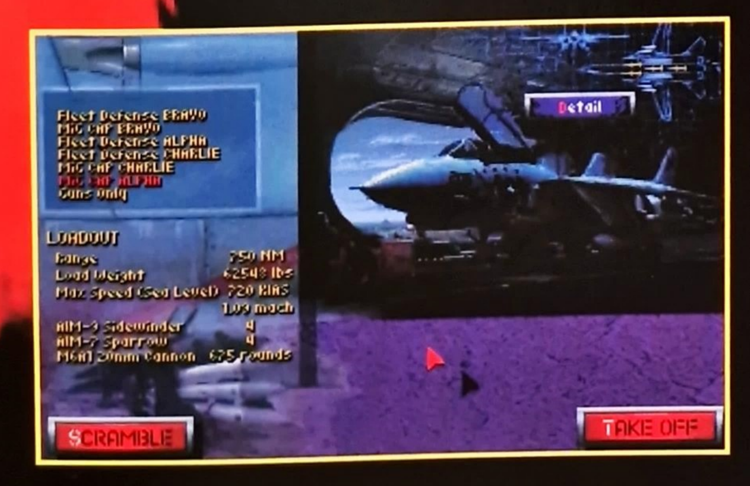
Cada uno de estos escenarios consta de tres misiones a completar.

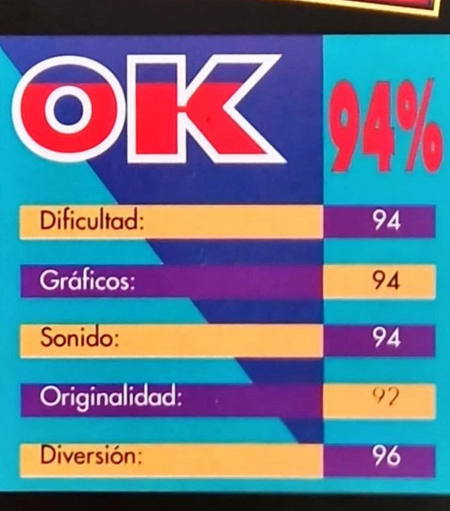
Todas las misiones pertenecientes al escenario de Noruega, se basan en un hipotético ataque ruso a las fuerzas de la OTAN, un ataque masivo llevado a cabo desde tierra mar y aire. Todo un despliegue y reto para nuestras fuerzas aliadas que se verán en un serio apuro.

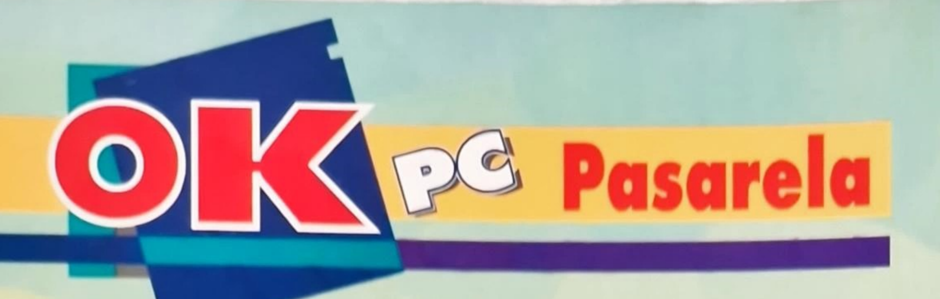
El escenario Mediterráneo, como es natural, está ambientado en los últimos conflictos ocurridos en aquella zona, quizás sea un reto mayor que el anterior, ya que la información del campo de batalla es de lo más realista.

ANTONIO GOMEZ



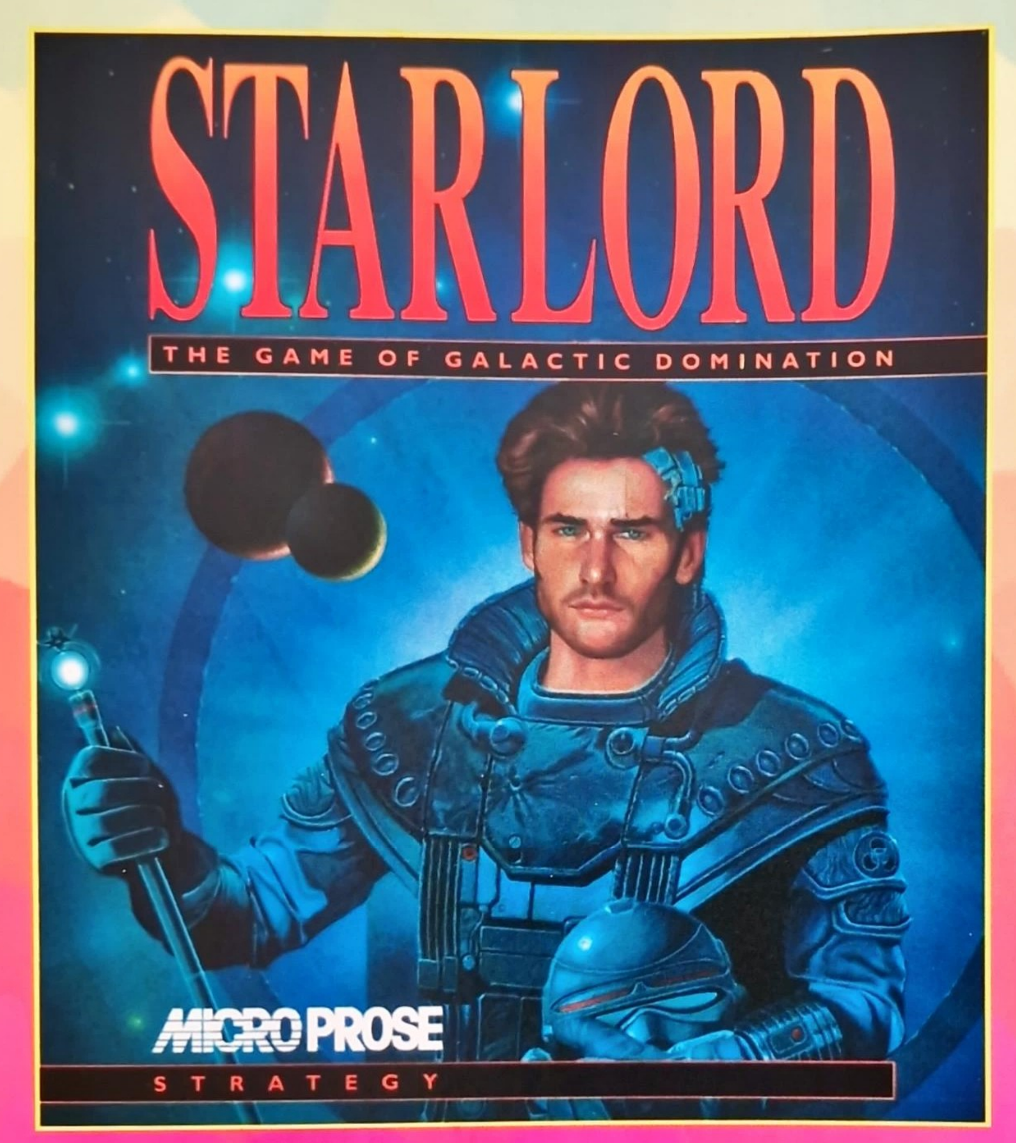






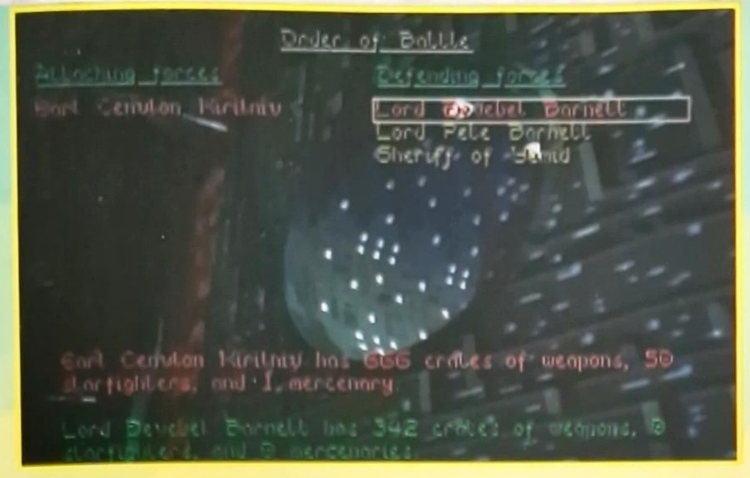
CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: STARLORD
- Tipo: ESTRATEGIA-SIMULADOR
- Compañía: MICROPROSE
- Distribuidor: PROEIN

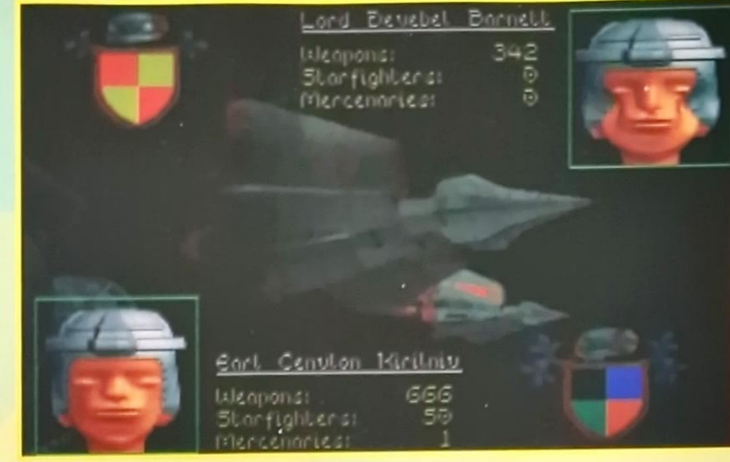
REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386 o superior
- 2 Mb de RAM
- Joystick, ratón
- Sound Blaster, Adlib, Roland



La mayor batalla interplanetaria está a punto de tener lugar frente a nuestras pantallas. Miles de planetas, comandados por diversas familias, negocian entre ellos para ver quien es el que consigue el máximo poder. Negociaciones, combates espaciales y estrategia, es lo que te espera con Starlord.

LA BATALLA DE LOS POD

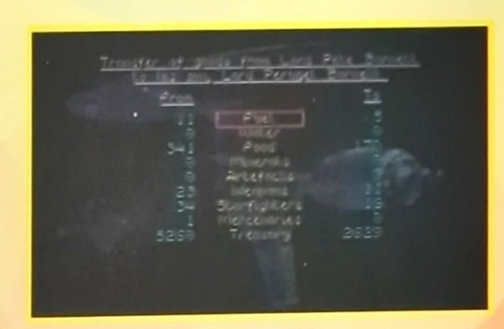




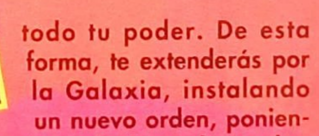
En este artículo, vas a tener oportunidad de experimentar la sensación de leer algo nuevo totalmente: un juego que combina los elementos propios de los juegos de aventuras: textos, diplomacia, saber estar, etc... con un gran simulador galáctico.

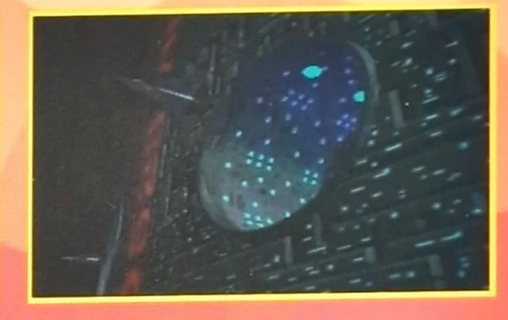
En Starlord, eres un Señor de las Estrellas. Hay Lores, Condes, Duques, Reyes y Emperadores. La única obsesión que cobra vida en tu fuero interno es que tu estirpe gobierne la galaxia.

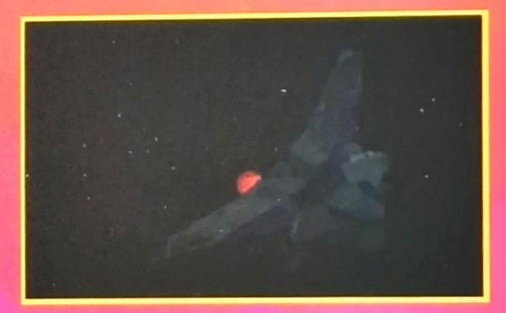
Al principio, en las pantallas tridimensionales, te concentrarás en batallas entre las distintas casas, para así, entrar en un devenir de los acontecimientos donde tu pericia y la sutileza de tus movimientos a niveles diplomáticos, se van a ver puestos a prueba. Una vez que hayas asegurado sólidamente tu poder, podrás dar los primeros pasos en tu herencia feudal, sopesando e incluso oliendo las fuerzas y debilidades de tus rivales.



Debes conseguir alianzas, y con ellas, lo que desees, atacando con todo tu poder. De esta forma, te extenderás por la Galaxia, instalando un nuevo orden, poniendo a los miembros de tu clan al frente de otros planetas. Al incrementar tu poder, los enemigos irán aumentando también. Debes tratar, negociar, combatir... lo que sea con tal de conseguir el poder absoluto en la Galaxia.

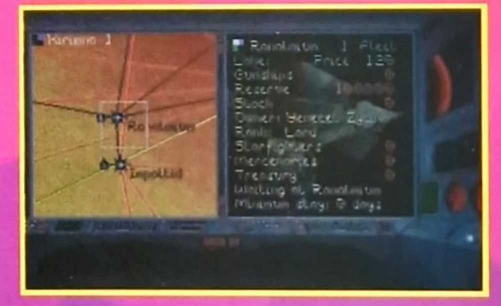












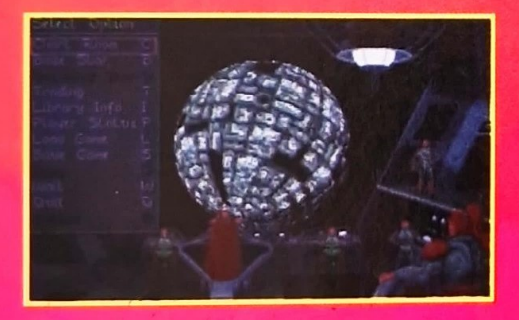
EROSOS

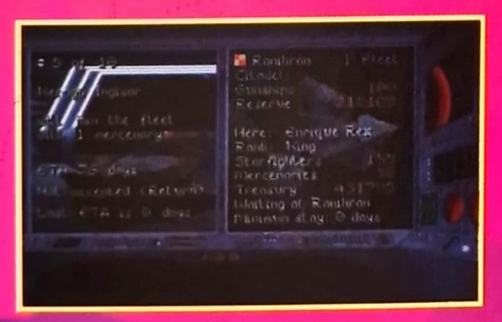


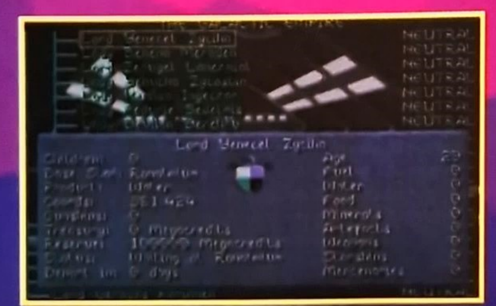
Comienzas con un simulador, y te va metiendo en la historia. Starlord está basado en una jerarquía. La máxima autoridad es el Emperador. Según es el rango, el poder es mayor o menor. Esto también influye a la hora de situar la base de cada uno en la Galaxia.

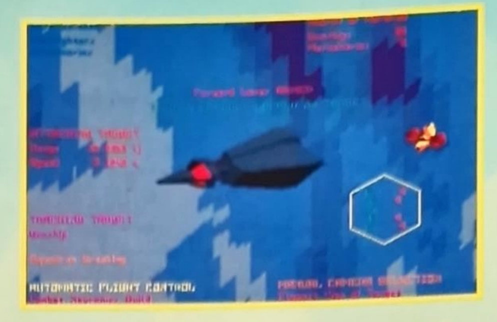












LOS GRAFICOS

En el juego se utilizan gráficos en tres dimensiones, calculados en tiempo real. El diseño de las naves es de lo más alucinante. Tienes destructores, cruceros, interceptores mercenarios, halcones, meteoros... hasta diez y nueve modelos distintos de naves espaciales. El armamento también es muy variado: cañones láser, misiles, minas, etc...

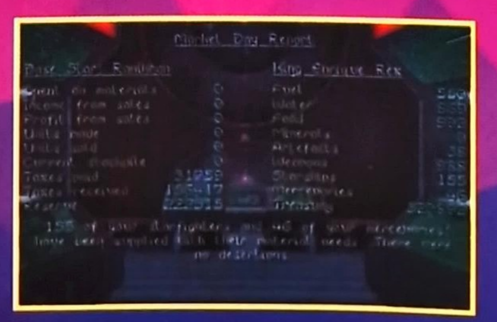
Starlord puede ser jugado en muchos y diferentes niveles: Como un juego de estrategia en la lucha por el control de los planetas o como un simulador pilotado desde la cabina de la nave estelar. Para ser el mejor, sin duda deberás combinar tus conocimientos en la galaxia con unos buenos y rápidos reflejos en la batalla.

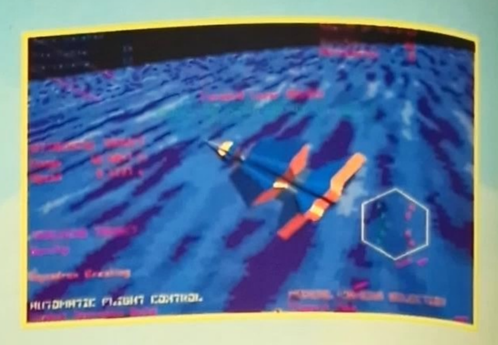
Las opciones del principio del juego, son las ya archisabidas de elegir escudo,nombre, rango, comenzar partida, etc.

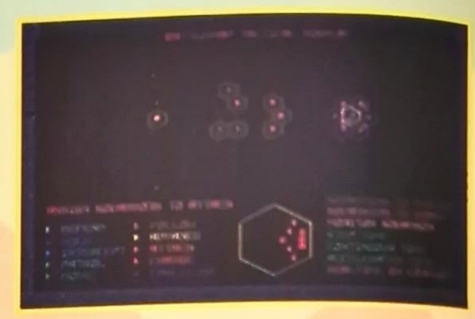
Puedes elegir el planeta y el juego comienza desde el puente, con el planeta de fondo. Desde ahí puedes moverte a comerciar a la base estelar, al centro de navegación, donde pueden averiguar tu posición en el espacio, a la sala de comunicaciones... en fin como si de una nave real se tratara. Orden de batalla, pantalla de armas, pantalla del conjunto de la batalla, la flota estelar... así hasta 26 zonas distintas, para que no te falte ningún detalle.

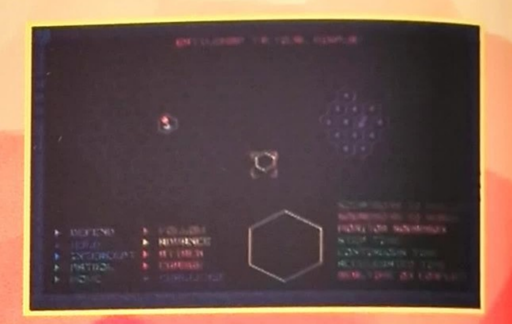
Una cosa con la que alucinarás cuando comiences a jugar, es que tiene opciones para cualquier cosa. Apartados, subdivisiones de divisiones para elegir y que no quede ni el más mínimo detalle que no esté a tu gusto.

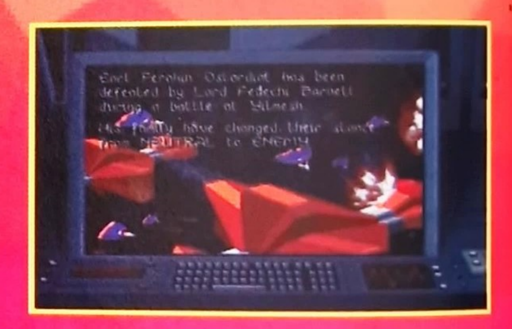
Reconozco que esto, en determinadas ocasiones, puede llegar a parecer excesivo, pero indudablemente, hará las delicias de toda esa panda de monstruos perfeccionistas que -hacen bien- exigen y



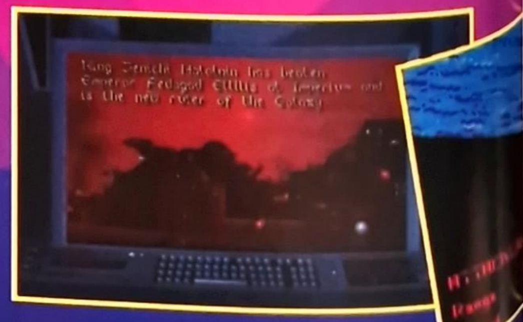


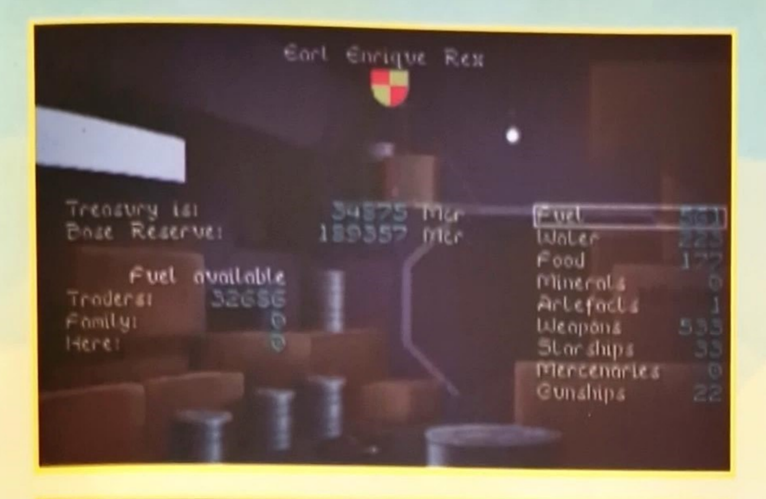














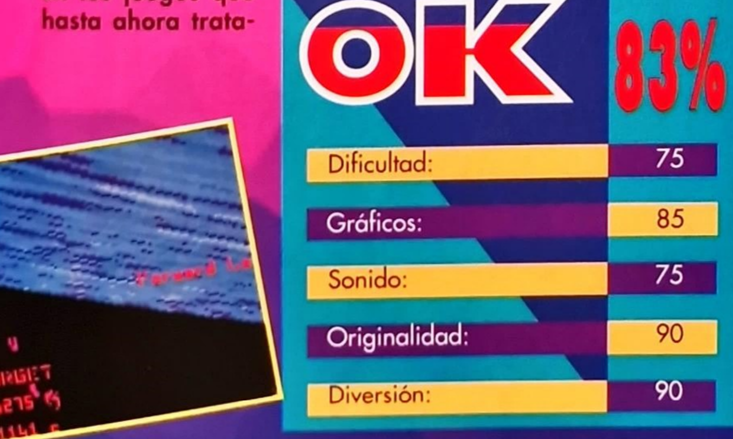
sólo quieren lo mejor para ellos. ¿Quizá seas uno de éstos que acabo de nombrar? pues, sinceramente, creo que deberías serlo. Sólo así conseguirás un alto grado de estima... el suficiente quizás como para conquistar la Galaxia entera.

UNA BUENA IMPRESION

En resumen, es un juego bastante completo, que te permitirá alcanzar el grado de satisfacción máxima, al reunir en un mismo lugar todos los ingredientes que siempre has echado de menos en los juegos que hasta ahora trataban este tipo de situaciones. Evidentemente no es mejor que un juego de aventura solamente, porque no está especializado en ello, ni tampoco es un simulador tan alucinante que se te caigan las pupilas de estupor, pero tiene ese "savoir faire" del equilibrio en las cosas. Es dinámico y renovador.

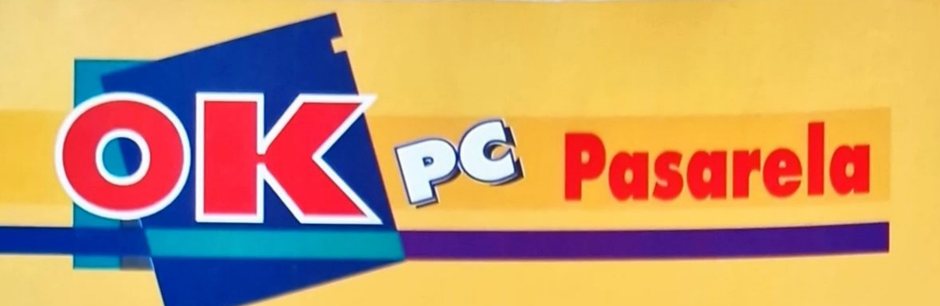
En definitiva, aporta frescura al mundo de los juegos para PC creando un nuevo tipo de juegos.

JOSE VILLALBA MEDINA

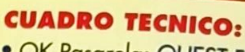


OK 83%

Dificultad:	75
Gráficos:	85
Sonido:	75
Originalidad:	90
Diversión:	90



QUEST FOR GLORY III

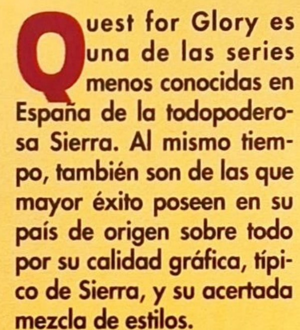


CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: QUEST FOR GLORY III
- Tipo: AVENTURA GRAFICA
- Compañía: SIERRA
- Distribuidor: ERBE

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 4 MB RAM
- Ratón, joystick
- Adlib, Soundblaster, Roland, General Midi
- Disco duro mínimo: 18 Mb



La saga Quest for Glory ya va por su tercera entrega, con nuevos enigmas, nuevos países que salvar y nuevos tiranos y demonios que destruir. Desde luego, es que nuestro príncipe no para.



Quest for Glory es una de las series menos conocidas en España de la todopoderosa Sierra. Al mismo tiempo, también son de las que mayor éxito poseen en su país de origen sobre todo por su calidad gráfica, típico de Sierra, y su acertada mezcla de estilos.

Y es que, aunque nos movamos en una aventura gráfica, el juego contiene numerosos elementos importados de otros géneros.

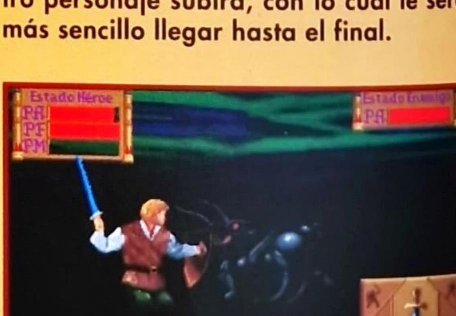
La contribución más importante la toma del rol, ya que podemos crear un personaje a nuestro gusto añadiéndole algunas características adicionales.

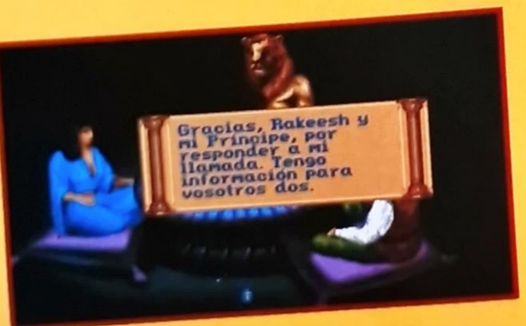


Además, cuando tengamos una serie de misiones cumplidas, el nivel de nuestro personaje subirá, con lo cual le será más sencillo llegar hasta el final.













AVENTURA MUY PELIGROSA

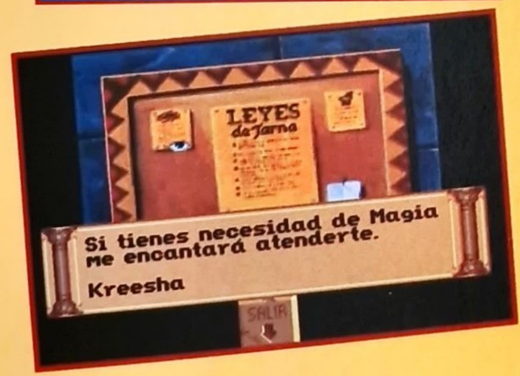


Y por último mencionar las escenas-arcade contra monstruos de diversa índole. Por supuesto no llega a las luchas estilo Street Fighter, pero hay que ir rápidos con el ratón eligiendo el movimiento que nos venga mejor, tanto de defensa como de ataque.

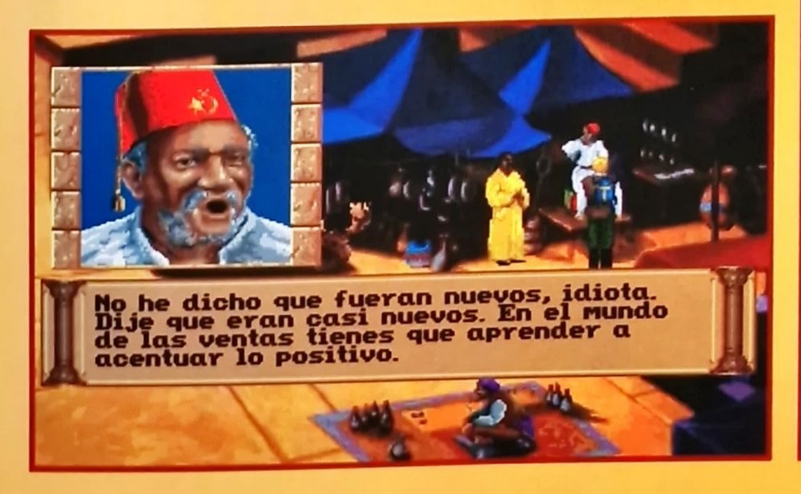


UN AFRICA DISTINTA

El ambiente donde nos vamos a mover es Africa, pero cuenta con algunas características que la hacen distinta al Africa que conocemos de sobra. De repente nos encontramos con una serie de razas como leontauros y hombres-leopardo, claramente de origen fantástico, como con otras tan comunes como los árabes o las tribus negras de la sabana parecidas a los conocidos massai.



¿Pero cuál es nuestra principal misión? Tras vencer a un malvado brujo, descansamos con nuestros amigos en Tarna, una magnífica ciudad dominada por los Leontauros, pero con una perfecta armonía con los humanos. En ese momento se nos pedirá ayuda como embajador de paz ante los hombres-leopardo, acusados



SELECCION DEL PERSONAJE

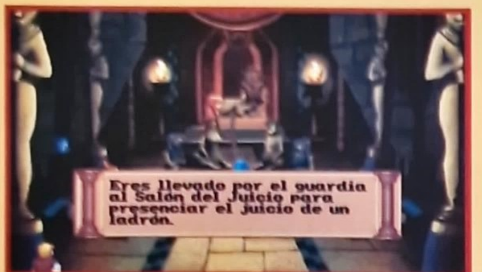
Aunque no estemos ante un título de rol propiamente dicho, podemos seleccionar el personaje, aunque esta vez estemos limitados a escoger entre un guerrero, un mago o un ladrón.

El mago carece de la habilidad en la espada necesaria para los combates, pero disponemos de una amplia selección de hechizos, y el ladrón está más indicado para los numerosos juegos de habilidad que nos vamos a encontrar.

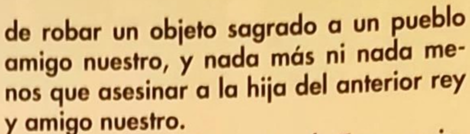
Lo que sí puede ser interesante es acabar el juego varias veces, siendo ladrón una vez o mago la otra, pues la filosofía del juego va a cambiar según el personaje que encarnemos. Tal vez, si eres un chico rápido, el guerrero te permitirá una exploración más rara, pero no puedes dejar de lado las demás opciones.

Por último disponemos de unos puntos adicionales, con los cuales aumentar las características iniciales, si escoges un guerrero intenta subir tu fuerza y resistencia. Un mago necesitará inteligencia, y los ladrones habilidad, pero fuerza también les puede ir bastante bien.



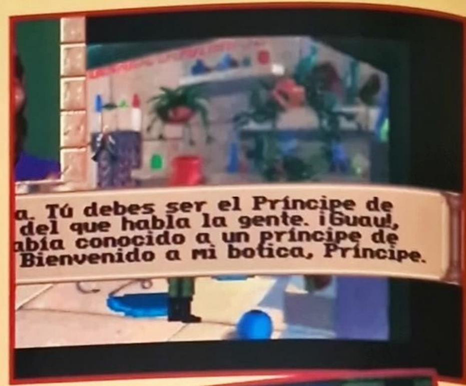






de robar un objeto sagrado a un pueblo amigo nuestro, y nada más ni nada menos que asesinar a la hija del anterior rey y amigo nuestro.

Si el actual gobernante de Tarna quiere la guerra a toda costa, el Consejo del Gobierno y aún el propio padre de la infeliz, desean una solución amistosa y pacífica a todo el asunto. La guerra es costosa, pero siempre hay elementos interesados en mantener una batalla a toda costa.





ELEMENTOS PROPIOS DE SIERRA

Bueno, empezamos como embajadores de paz, y no sé como terminaremos, pero seguramente al acabar el juego nos habremos divertido de lo lindo, pues la atmósfera que rodea al juego y el manejo del mismo están







TARNA: UNA CIUDAD MAGNIFICA

En pocas ocasiones tenemos un comienzo de juego tan tranquilo como en éste.

Empezamos en Tarna, la capital del país de los Leontauros, una ciudad bulliciosa llena de mercaderes y gente deseosa de hablar con nosotros.

La visita al bazar será fundamental para obtener ese equipamiento que te falta, sobre todo un yesquero para obtener fuego en las noches de la selva; además algunos extraños tipos te pedirán ayuda.

Otro lugar interesante es la posada, donde conocerás a una melosa joven llamada Janna, y a la cual le has hecho "tilín", ya que eres muy rubio, muy alto y con los ojos muy azules. Se nota que en Sierra, las mujeres también mandan.

Y por último, en el Templo te asignará una nueva misión nada menos que una diosa, la protectora de Tarna. De todas formas, en la ciudad te queda todavía mucha gente por conocer y obtener información. Tal vez, lo mejor es que te quedes una semanita por Tarna, exceptuando los viajes que hagas con tu amigo Rakeesh.









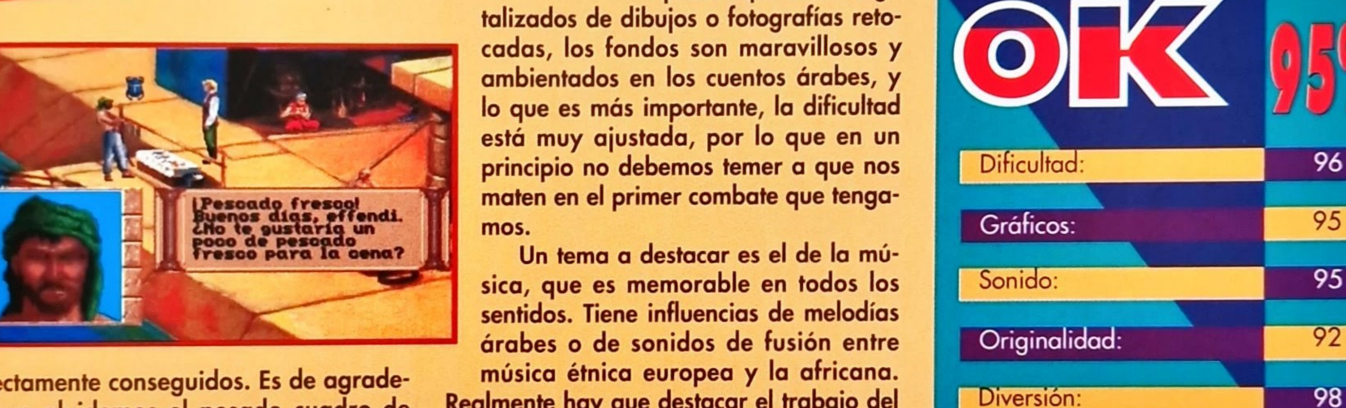
abultado inventario podamos manejar el juego como se consigue en Quest for Glory III.

Y si el manejo es sencillo, los gráficos y sonidos son increibles. Todo se une para disparar la adicción a límites insospechados, pues en primer lugar los gráficos que represetan las caras de los personajes están digitalizados de dibujos o fotografías retocadas, los fondos son maravillosos y ambientados en los cuentos árabes, y lo que es más importante, la dificultad está muy ajustada, por lo que en un principio no debemos temer a que nos maten en el primer combate que tengamos.

Un tema a destacar es el de la música, que es memorable en todos los sentidos. Tiene influencias de melodías árabes o de sonidos de fusión entre música étnica europea y la africana. Realmente hay que destacar el trabajo del equipo de músicos de Sierra. Y es lógico, un juego que ha costado tanto dinero producirlo, tiene que estar cuidado hasta el más mínimo de sus detalles.

Para serte sincero, no he encontrado ningún defecto serio al juego. Tampoco quiero decir que sea la mejor aventura que haya habido nunca, todo es cuestión de gustos, pero si eres forofo de Sierra, te gusta resolver enigmas, y si encima eres un adicto al rol, no debes perderte por nada del mundo este Quest for Glory III.

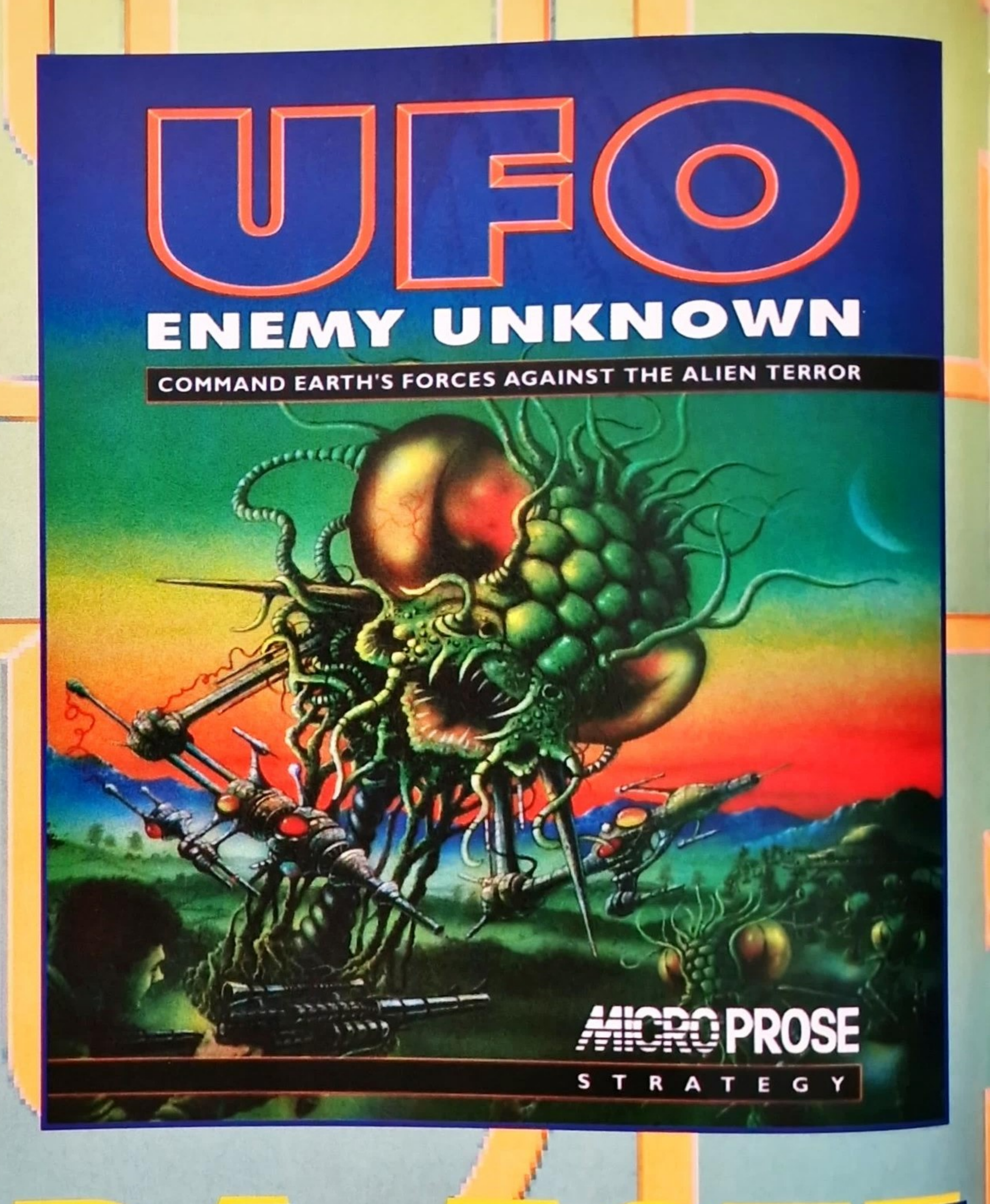
ANGEL FRANCISCO JIMENEZ



perfectamente conseguidos. Es de agradecer que olvidemos el pesado cuadro de opciones, y con unos pocos iconos y un

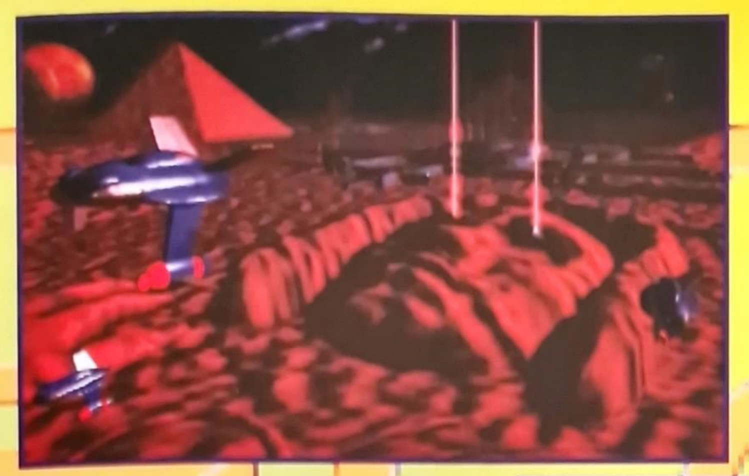
CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: UFO ENEMY UNKNOWN
- Tipo: ESTRATEGIA
- Compañía: MICROPROSE
- Distribuidor: PROEIN

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386 o superior
- 2 Mb de RAM
- Ratón, teclado
- Sound Blaster, Adlib, Roland
- Disco Duro mínimo: 12Mb



Microprose parece haber dado un giro de 180º, dejando a un lado sus siempre fabulosos simuladores, para pasarse a un no menos impresionante mundo de juegos de aventuras, estrategia y arcades. Ufo te ofrece parte de esto último muy bien mezclado.

¿SERA ESTE





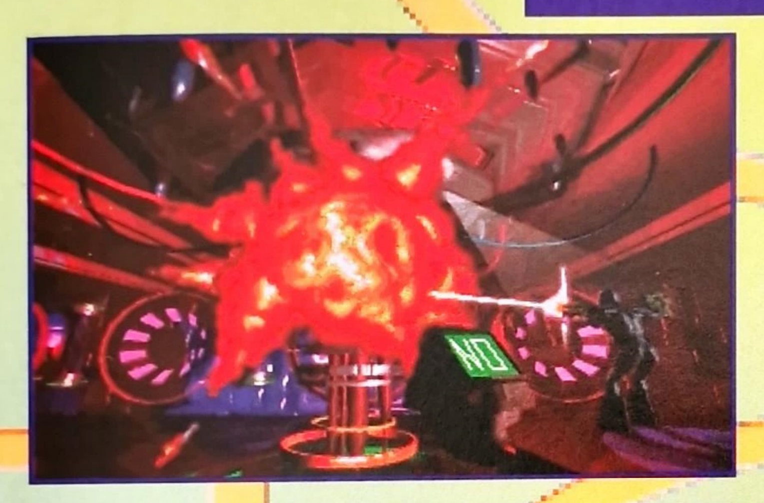
La historia que nos aborda puede que no se sitúe muy lejana en el tiempo, multitud de naves extraterrestres intentan invadir nuestro preciado planeta Tierra.

En tan fatídica fecha todo parece llegar a su fin, pero las ganas y el coraje que pondremos ante nuestro PC logrará destruir a los alienigenas, ¡oh!, ¡al menos eso espero!

LES VENCEREMOS CON SU PROPIA TECNOLOGIA

LA POTENTE XCOM

Entraremos a formar parte de la XCOM, bajo estas siglas se esconde una organización for-



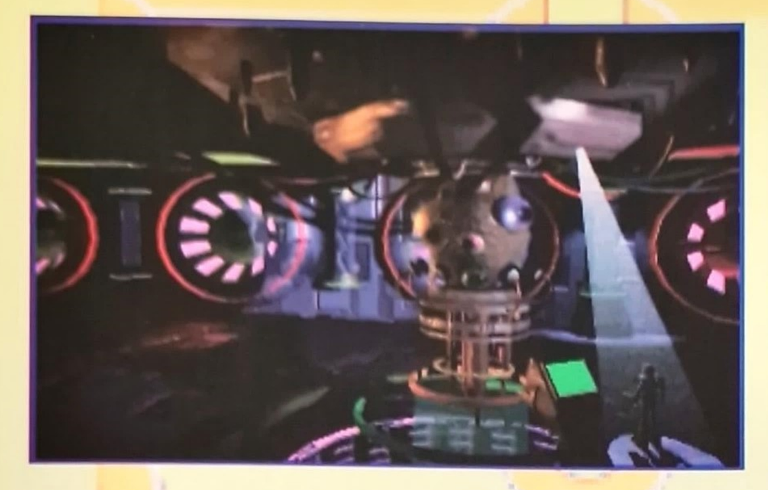




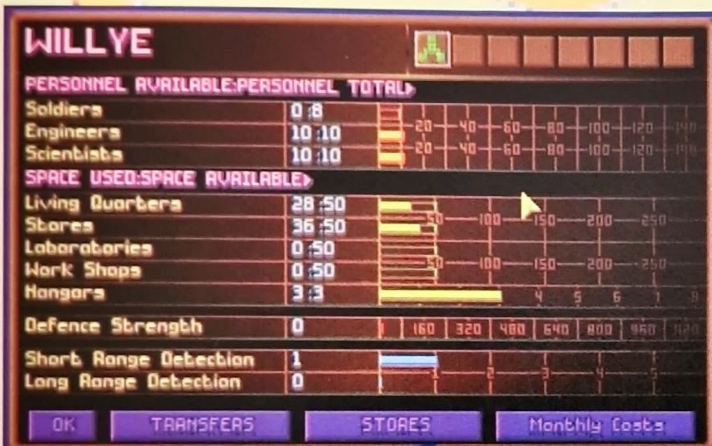


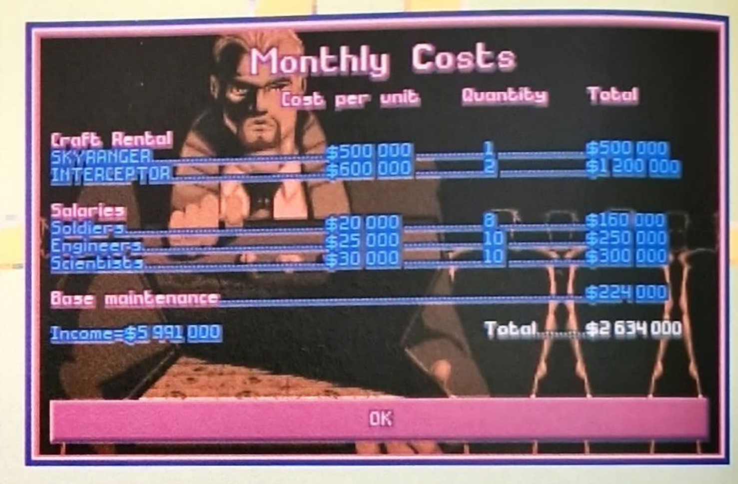
EL FIN?











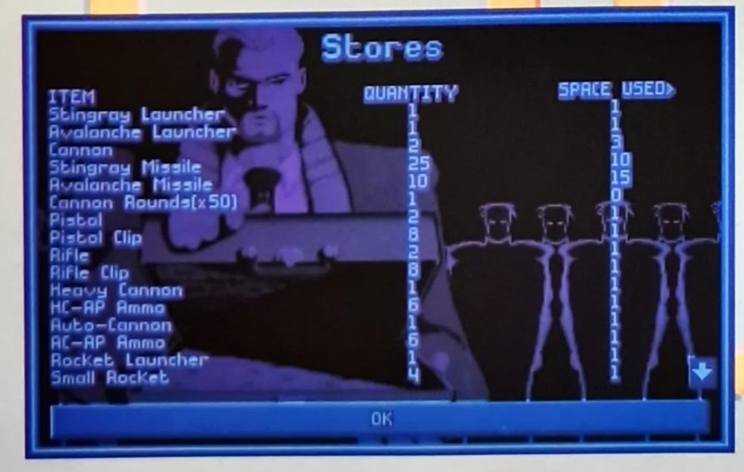


mada por la mayor parte de los países desarrollados que unirán sus potenciales con el fin de dar la cara ante los invasores.

Nos situaremos al frente de un equipo de soldados, con la intención de investigar y destruir al enemigo. Los escenarios por los que moveremos a nuestros hombres están diseñados en tres dimensiones para realzar más aún la aventura.

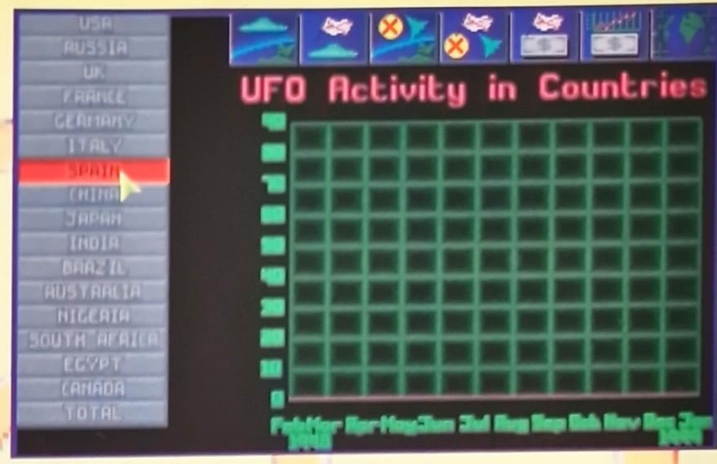
La mayor parte del juego la pasaremos entre los muchos menús de que dispone el mismo, pues no olvidemos que es un juego dedicado especialmente a los amantes de la estrategia, y en éstos lo verdaderamente importante no son los gráficos, pero siempre se agradecen unos buenos como los que aquí se nos presentan.

Habrá que realizar exitosas misiones contra el enemigo con el fin de conseguir información referente a su alta tecnología, para cedérsela a nuestros científicos e ingenieros de modo que podamos enfrentarnos a ellos con serias aspiraciones a la victoria final.

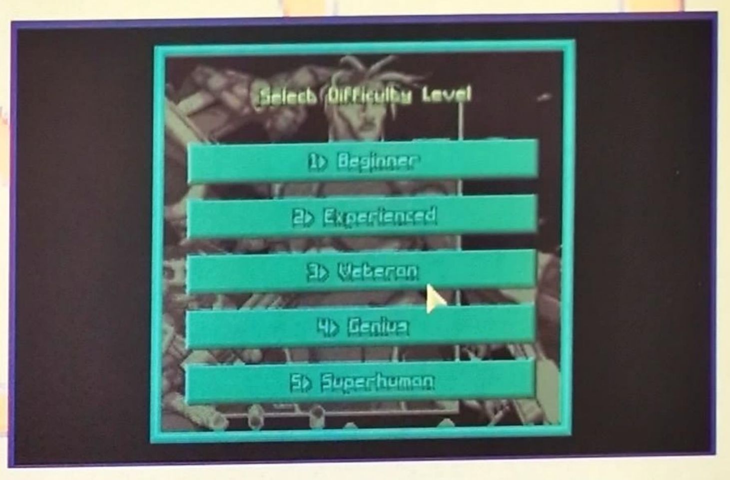


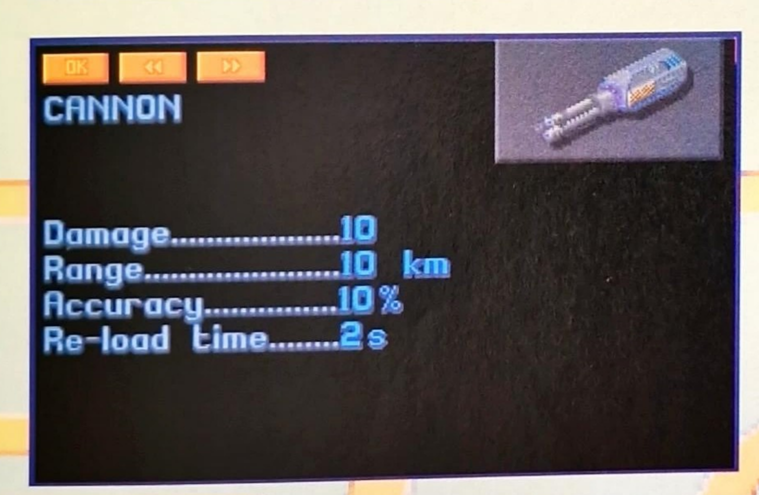














Cada nuevo brote de lucha infernal nos acercará más aún a sus conocimientos y sobre todo tecnología, algo vital para lograr su exterminación.

¡ESTOS POLITICOS!

Hemos de estar atentos de todos los gobiernos pues se pueden estar formando pactos secretos con los alienígenas, observar la situación política mundial puede resultar crucial.

Así dicho, podría parecer un complicado juego de estrategia política, pero un vistazo al manual y los primeros minutos de juego nos descubren una sencillez de manejo sorprendentemente simple.

En definitiva, UFO Enemy Unknown es un magnífico juego, que seguro que no pasará desapercibido. UFO tiene una cuidadísima presentación gráfica y está repleto de detalles que te mantendrán "enganchado" durante mucho, mucho tiempo.

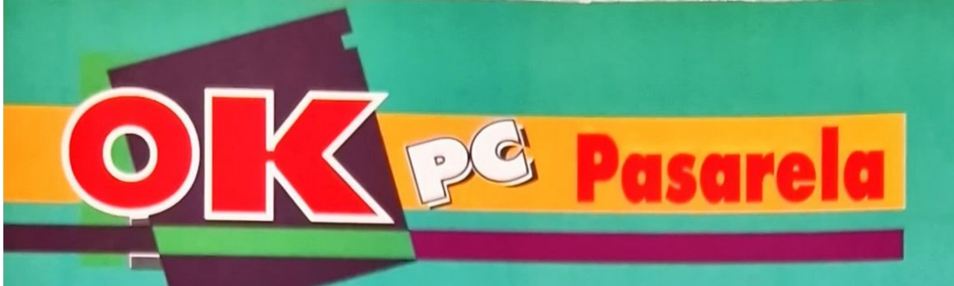
Si te sientes un estratega, este es tu juego, no lo dudes.

JESUS HERVAS

TU MISION ES LA DE EVITAR LA INVASION DE LOS MARCIANOS

OK 89%

Dificultad:	85
Gráficos:	90
Sonido:	90
Originalidad:	90
Diversión:	90



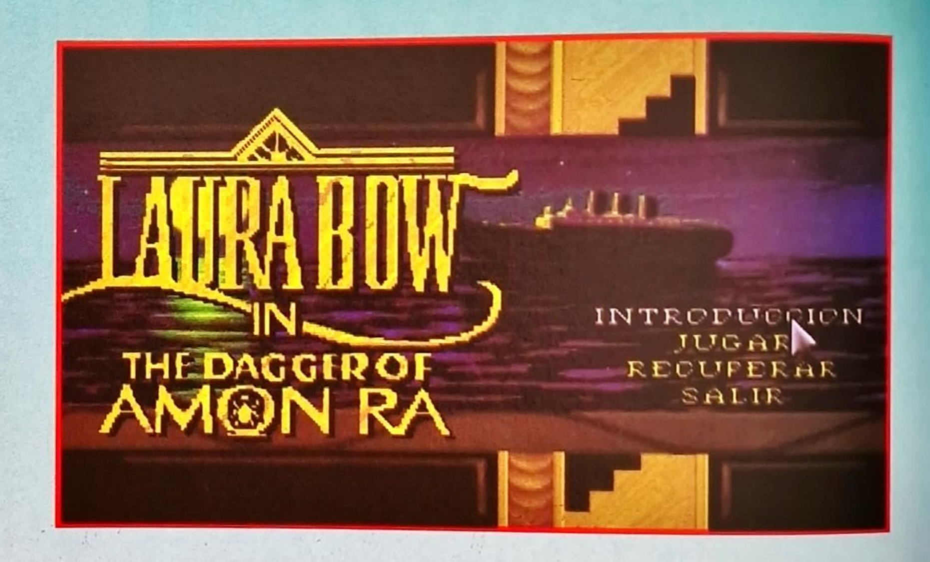
CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: LAURA BOW
- Tipo: AVENTURA GRAFICA
- Compañía: SIERRA
- Distribuidor: ERBE

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 4 Mb RAM
- Ratón
- Adlib, Sound Blaster
- Disco duro mínimo: 9 Mb

Laura Bow:
The Dagger of Amon Ra

HERENCIA DEL

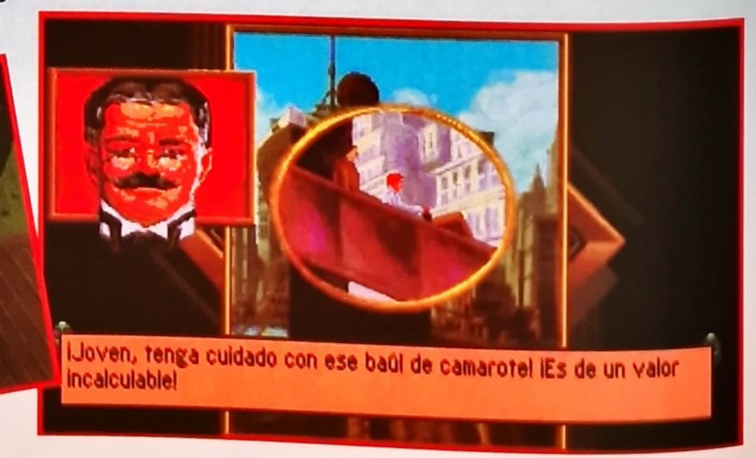
Una vez más, Sierra trae una aventura dispuesta a rompernos nuestros esquemas de diversión. Esta vez encarnamos a una bella periodista que investiga el extraño robo de una daga en el Museo Egipcio.



Nos encontramos en Nueva York en los turbulentos años 20. Es la época dorada de la arqueología, ya que numerosos descubrimientos afloran en todas las partes del mundo, especialmente en Oriente Medio y Egipto. Y es en el País del Nilo donde se ha hecho uno de los mayores descubrimientos de la historia: la tumba de Amon Ra.

Tal es la magnitud del hallazgo que numerosos tesoros han sido trasladados hasta el Museo de New York a bordo del Andrea Doria, uno de los transatlánticos más lujosos y grandes.

Durante el transcurso de la travesía uno de los pasajeros ha sido asesinado, y por otro lado, la policía investiga sin éxito el robo de la Daga de Amon Ra, uno de los objetos más preciados.





Una tarde, Laura tomó el tren en busca de nuevas aventuras.

Al llegar a la estación, y tras hablar con una pasajera, a Laura le robaron la maleta, y un tipo con malas pulgas le dejó sin un dólar. No tiene más remedio que dirigirse al director del periódico en busca de un trabajo rápido. Tras identificarse, Laura tiene ante sí un inmenso escritorio.

Todos sus compañeros la odian y la desean al mismo tiempo. No es fácil vivir en un lugar donde se es la única mujer, y con un enorme atractivo, sin duda alguna.

Pero Laura es inteligente, y tal vez con sus investigaciones pueda solucionar el misterio de Amon Ra, y porqué robaron la Daga Sagrada. Pero hay mucha gente, empeñada en conseguir lo contrario.

PERIODISMO JUVENIL

Estos acontecimientos, aparentemente sin ninguna conexión conocida, van a significar mucho en la vida de Laura Bow, nuestra protagonista. Laura es la típica niña mona inteligente que vive en ciudades de provincia. Se aseguró a sí misma que su vocación era ser periodista, y escapar de toda la mediocridad que le rodeaba. Su padre, antiguo policía de New York, la enchufó en uno de los mejores periódicos de la ciudad, ya que su director le debía algún favor.



DESVENTURAS DE UNA PERIODISTA

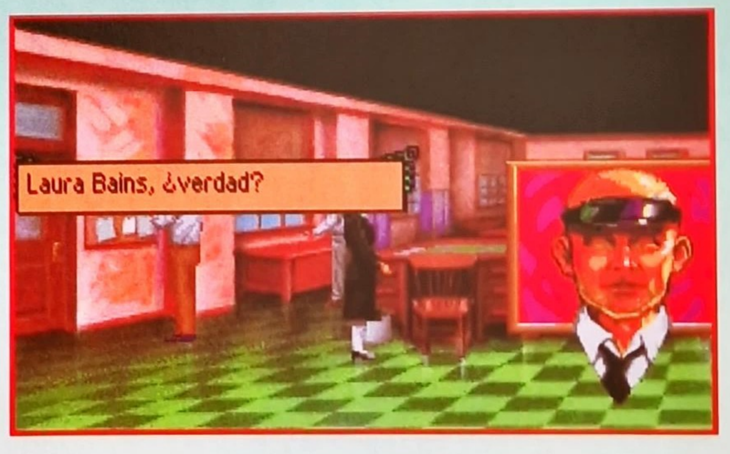
Al llegar al periódico, nuestra chica se encuentra perdida en aquel barullo de noticias, reporteros y gente que sale y entra del edificio. Una buena idea es que Laura mueva una de las esquinas del secante de su escritorio. Hay una llave con la que podrá abrir el cajón, y recoger su carnet de periodista.

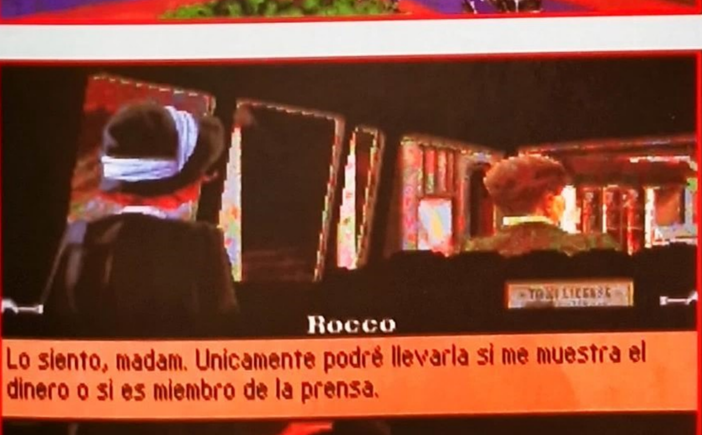
Dicho carnet es muy importante para viajar por la ciudad, ya que así podemos ir de "gorra" en los numerosos taxis que podemos encontrar. Podrás conocer numerosos lugares en la Ciudad de los Rascacielos, y con suerte llegarás algún día a Egipto.

No olvides hablar y preguntar a todas las personas que conozca Laura. La información es vital para una periodista sino quiere que la despidan.



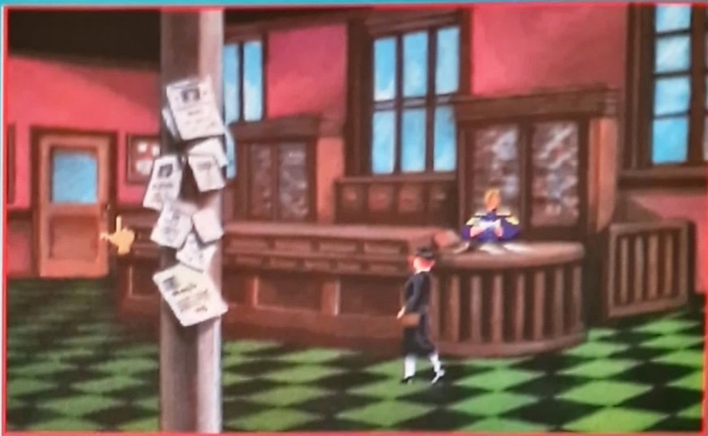


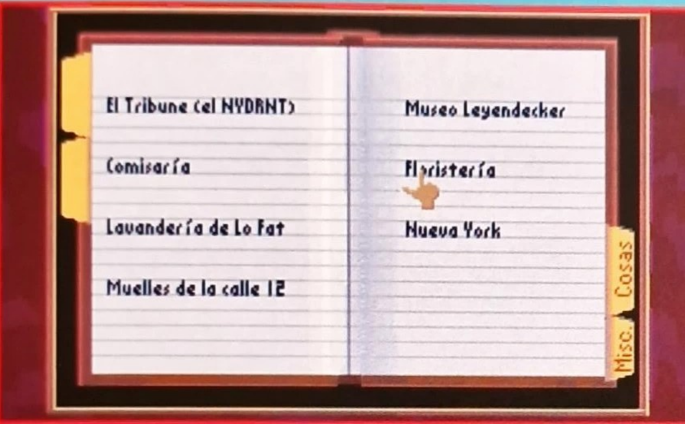


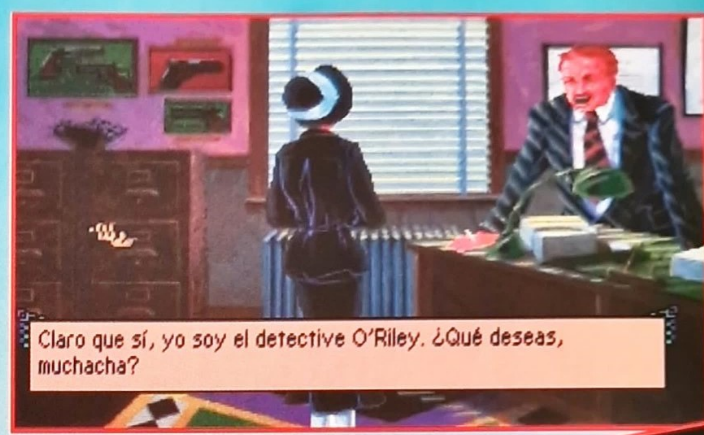








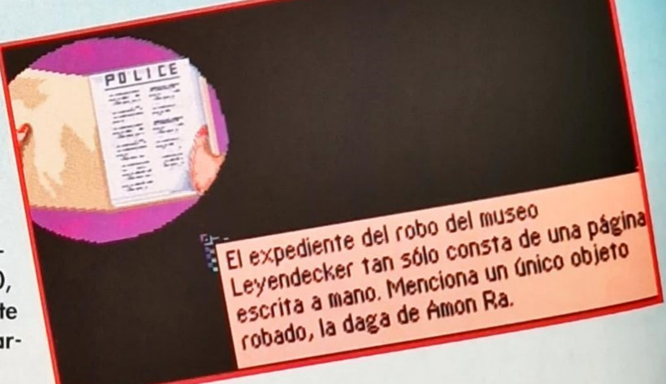




CALIDAD GARANTIZADA

En Sierra son conscientes de ser una de las compañías lideres en aventuras gráficas, y sin duda, son los primeros en cantidad y calidad, por lo tanto en cada proyecto nuevo que elaboran se esmeran todo lo posible, para que resulte especialmente atractivo a cualquier tipo de público. No obstante, el equipo de Sierra cuenta con un espíritu lleno de humor y juventud que reflejan tanto en juegos como en manuales. Debemos recordar que el objetivo número uno de cualquier juego no es acabarle, sino divertirnos con él. Pero cuando un programa es realmente bueno, diversión y ganas de llegar al final se funden en adicción.

Por lo tanto, Laura Bow es un juego con una temática dirigida a cualquier tipo de público, aunque dirigido especialmente a los adultos (no contiene escenas de sexo) debido a su desarrollo que recuerda a las películas de detectives de los años 30, con asesinatos, misterios y gente extraña pululando por todas partes.

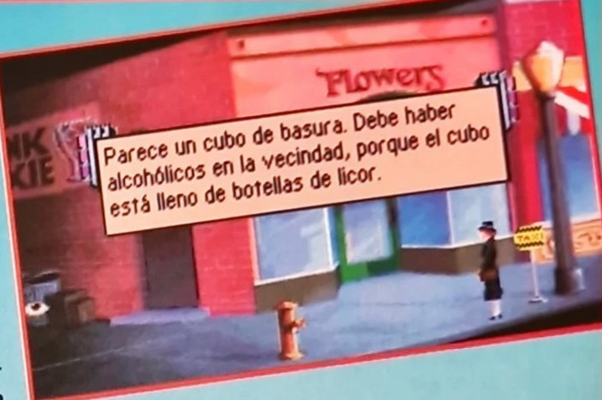












MANEJANDO A LA CHICA

Las aventuras gráficas de Sierra se distinguen por su interface que es bastante cómodo de manejar. Cualquiera que haya jugado algún título de la compañía americana, no hace falta ni que lea las instrucciones de uso, ya que los controles son idénticos a los de los otros juegos, especialmente con la última entrega de Space Quest.

Pero para los más novatos, que quieran adentrarse en el mundo de las aventuras gráficas, os diré que las opciones son escasas pero muy claras y fáciles de manejar, todo se reduce a mirar, andar, coger, usar objetos, hablar y preguntar con los personajes además del cuadro de opciones, donde también podemos recuperar y grabar todas las partidas que se nos antoje y nuestro disco duro lo permita. El inventario también existe, en este caso va a ser un típico bolso de señorita.

Todo ello lo podemos hacer en una línea de comandos en la parte superior de la pantalla que aparece si colocamos el cursor del ratón en dicha zona, pero es más comodo optar por el botón derecho del ratón que irá pasando los diversos tipos de acciones, y con el botón izquierdo la seleccionamos.

CUESTIONES TECNICAS

Y si el programa es excelente a nivel de diversión, originalidad y realización técnica, el manual parece prácticamente un libro de historia por la gran cantidad de detalles e información que suministra. También es de destacar la instalación, muy rápida a diferencia de otros juegos que tardan una considerable cantidad de tiempo.

Gráficos y sonidos están al nivel acostumbrado. Claro que aquí los fondos tienen un carácter histórico, debido a la época de Laura. Tal vez lo que menos me haya gustado son las caras de los personajes. Tengo la sensación de que ya están muy vistas.

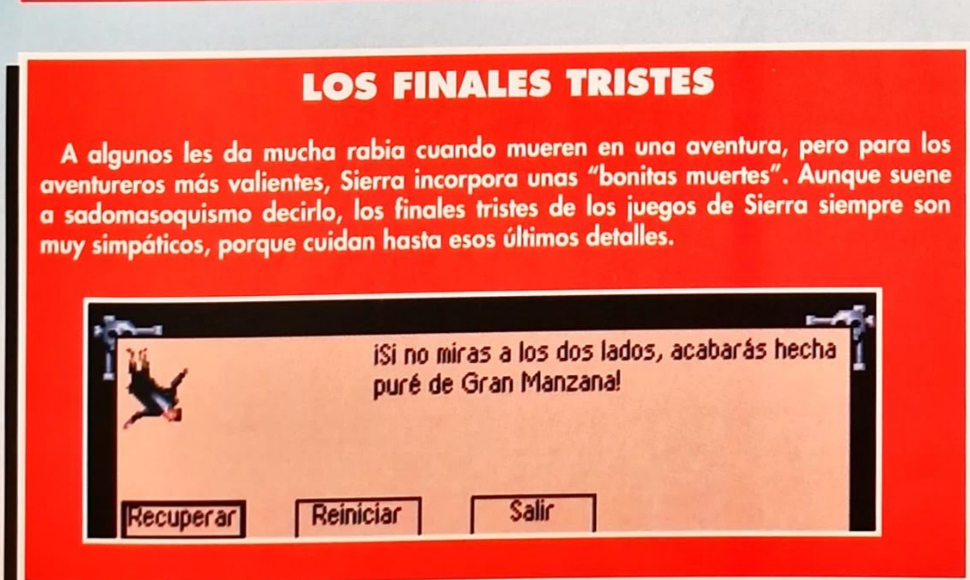
No hay nada negativo en Laura Bow, simplemente te pueden gustar más los arcades, pero entonces te has equivocado de sistema, lo tuyo son las consolas.

Mientras haya compañías como Sierra que lancen productos como éste, el PC será el rey de las aventuras. Y afortunadamente así lo es.

ANGEL FCO. JIMENEZ

LOS FINALES TRISTES

A algunos les da mucha rabia cuando mueren en una aventura, pero para los aventureros más valientes, Sierra incorpora unas "bonitas muertes". Aunque suene a sadomasoquismo decirlo, los finales tristes de los juegos de Sierra siempre son muy simpáticos, porque cuidan hasta esos últimos detalles.



OK 89%

Dificultad:	80
Gráficos:	92
Sonido:	85
Originalidad:	90
Diversión:	95



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: RAVENLOFT
- Tipo: ROL
- Compañía: SSI
- Distribuidor: DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386 o superior
- 4 Mb de RAM instalados
- Ratón, Teclado
- Disco duro mínimo: 21 Mb

Ravenloft

Los gráficos del juego Shadowcaster, que permitían movimientos libres en 360º, ya nos sorprendieron hace unos pocos meses. Con la misma excelente idea de movimiento libre, pero añadiendo las reglas y monstruos del compendio de AD&D, llega Ravenloft para que disfrutes más del buen Rol.

LA TIERRA M







Como por arte de magia, tu pequeño grupo, al principio formado por sólo dos personajes, se encontrará en un nuevo mundo, rodeado por una espesa niebla de gas que te será imposible atravesar, hasta que hayas resuelto el misterio de estas nuevas tierras.

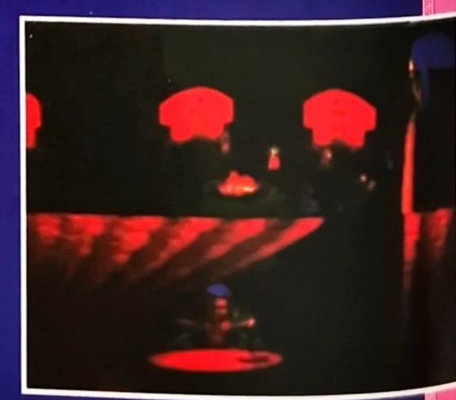
LO COMUN

Como en todo buen juego de rol basado en las reglas de AD&D. Antes de empezar a jugar tendremos que crear dos personajes para nuestra aventura dentro de las gamas habituales.

Las reglas AD&D fueron las primeras creadas para los juegos de Rol. Estas reglas especifican, mediante diversas tablas, todas las características de los personajes y diversas acciones. Al principio, pueden parecer un compendio de números inmanejables, pero poco a poco se agradecen. En todos los juegos que utilicen las mismas reglas, sabremos cosas como: daño que hace un determinado arma, características de los monstruos, tipos de pociones mágicas que podemos encontrar, etc. Esto permite crear personajes a nuestra medida y, como en el caso de los juegos de rol por ordenador, todas las cifras las maneja el ordenador, se simplifica todo un entorno personalizado de juego pudiéndonos centrar más en la aventura.

HISTORIAS

A lo largo del juego y en determinados momentos, podremos disfrutar de diversas historias, a parte de la propia presentación.
Las historias ocupan media pantalla y están animadas con unos gráficos. En ellas encontraremos la información adicional necesaria para comprender la trama del juego.
Si hay algo cuidado en Ravenloft, es la ambientación de cada escenario, que al acompañarse de estas mini-historias, mejora sustancialmente.









EL MOVIMIENTO

El movimiento del juego, al ser libre, necesita un fuerte hardware para poder ejecutarse suavemente. Los programadores, conscientes de las fuertes limitaciones, han incluido diversas opciones de realismo en los detalles del juego que permiten jugar Ravenloft en ordenadores menos rápidos. Incluso se ha dispuesto la posibilidad del movimiento pantalla a pantalla como en otros juegos de rol.

La vista del juego, como podéis ver en las pantallas del artículo, es siempre en primera persona. La disposición de nuestros personajes la podemos elegir nosotros para decidir quiénes serán los que estén delante y detrás del grupo en los combates.

El movimiento de nuestros enemigos será del máximo agrado para los masoquistas, ya que a la mínima nos rodearán con las peores intenciones. Es muy importante estar un rato practicando con el movimiento del juego, ya que si no puedes encontrarte dando la espalda al enemigo a la mínima.

El sistema de lucha no es el clásico de señalar el arma de la mano de nuestros personajes. Ahora, tras preparar armas y pergaminos en las manos de nuestros personajes, tendremos que apuntar con el ratón en busca de nuestros enemigos. Así, salvo que acabemos al primer golpe con nuestros rivales, tendremos que tener una mano en el teclado para mover el grupo y apuntar a nuestros enemigos, en constante movimiento, y la otra en el ratón golpeándoles. De todas formas, con un poco de práctica se superan estos primeros apuros.

MALDITA







DEFINIR TU PERSONAJE

La creación de los personajes iniciales en Ravenloft es excelente. Una pitonisa te echará las cartas definiendo tus dos personajes iniciales.

Lo primero que eliges es la raza de tu personaje, la pitonisa te da a elegir entre Humano, Semielfo, Halfling, Gnomo, Enano y Elfo. La raza seleccionada influirá en los atributos posteriores del personaje, modificándolos adecuadamente.

La segunda selección que se te ofrece es la categoría de tu personaje. Puedes elegir entre Guerrero, Paladín, Explorador, Clérigo, Mago y Ladrón, o bien crear personajes multiclase si la raza elegida te lo permite. El juego te irá eliminando las opciones imposibles automáticamente, como es el caso de un Enano Paladín.

El tercer paso es elegir el alineamiento, desde Legal Bueno, hasta Caótico Neutral. Por supuesto, la opción Caótico Malvado no está disponible, ya que porvocaría la deserción de tus personajes o incluso luchas a muerte.

Por último, tienes una buena cantidad de retratos a elegir para que identifiquen a tu personaje. No sólo hay retratos de hombres, también hay una extensa gama de retratos de mujeres.

La verdad es que da pena terminar de crear los personajes, por el derroche de medios que se han gastado en hacer en esta prefase del juego.







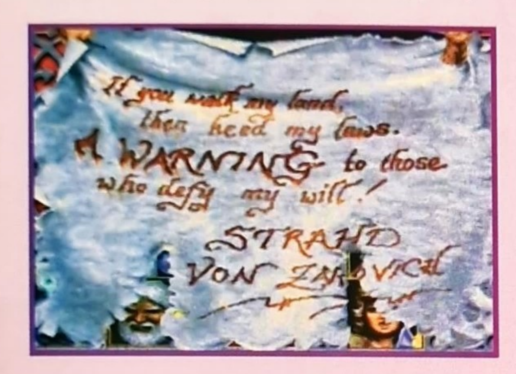


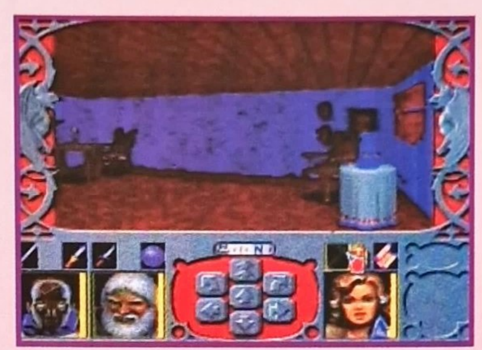
ESOS BUENOS DETALLES

Si hay algo digno de mención en el juego, eso son los efectos de sonido. Es toda una delicia escuchar una "Bola de Fuego" salir de las manos de un mago en busca de una despistada víctima u oir el grito de un "Perro del Infierno" cuando recibe el golpe de una espada mágica.

La lista de hechizos es muy completa y, por supuesto, respeta las normas AD&D. Un mago en este juego no lo tiene tan fácil como en un juego tipo mazmorra, ya que al desarrollarse la mayoría de combates en campo abierto es más difícil apuntar con hechizos del tipo "Misil Mágico" ya que el enemigo no es tonto y tenderá a esquivarlos si está lejos.

Para facilitar la selección de hechizos, se ha incluido una extensa pantalla que pone todos los hechizos disponibles, según tu nivel, para tu selección. Con un simple "click" del ratón podrás guardar o borrar tus hechizos









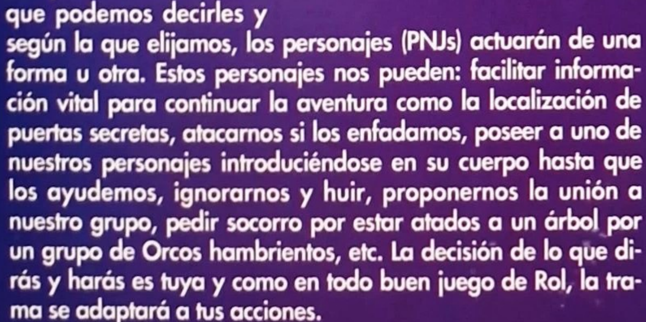


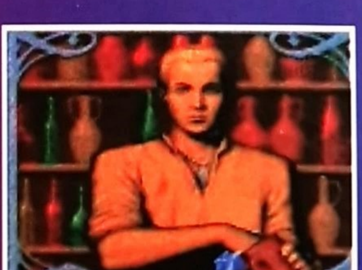


ENCUENTROS



Además de los encuentros con bestias, a lo largo de la aventura nos encontraremos con diversos personajes. Cuando hablemos con ellos se nos dará una lista de opciones con las cosas que podemos decirles y según la que elijamos, los personajes (PNJs) actuarán de una forma u otra. Estos personajes nos pueden: facilitar información vital para continuar la aventura como la localización de puertas secretas, atacarnos si los enfadamos, poseer a uno de nuestros personajes introduciéndose en su cuerpo hasta que los ayudemos, ignorarnos y huir, proponernos la unión a nuestro grupo, pedir socorro por estar atados a un árbol por un grupo de Orcos hambrientos, etc. La decisión de lo que dirás y harás es tuya y como en todo buen juego de Rol, la trama se adaptará a tus acciones.







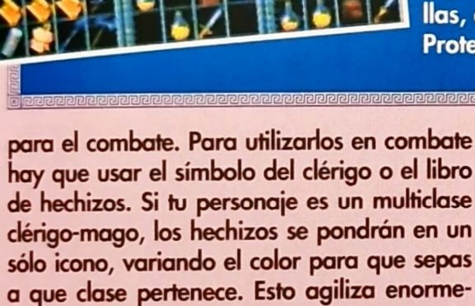


CARACTERISTICAS E INVENTARIO




La información de los personajes está muy cuidada. Con un simple "click" del ratón sabremos: el peso que llevan encima, el máximo autorizado, los hechizos que le están afectando en ese momento, el nivel de armadura o AC, las características de cada personaje (fuerza, destreza, etc), los puntos de experiencia actuales y los necesarios para pasar de nivel y todo nuestro inventario de objetos y armas.

El intérprete de los personajes tiene un sólo defecto y es la lentitud del método a utilizar para que los personajes cojan los objetos y armas que se encuentran, teniendo que abrir y cerrar la hoja de los personajes cada vez, en vez de guardarlas en un saco para que después nosotros elijamos donde situarlas. Esto es especialmente molesto con las armas arrojadizas o flechas que tendremos que recojer una a una, pero por desgracia pasa en la mayoría de los juegos de Rol.

Una vez que tengamos los objetos y armas en nuestro inventario, lo que sí es realmente cómodo es la colocación de éstos en cada personaje, que quedará representada gráficamente. Así, veremos a nuestro guerrero con su Cota de Mallas, con su Espada Mágica +1, con su Anillo de Protección Contra Aliento de Dragón, etc.

para el combate. Para utilizarlos en combate hay que usar el símbolo del clérigo o el libro de hechizos. Si tu personaje es un multiclase clérigo-mago, los hechizos se pondrán en un sólo icono, variando el color para que sepas a que clase pertenece. Esto agiliza enormemente el combate.

No todo son combates en Ravenloft. Los encuentros con PNJ (personajes no controlados por tí) estarán a la orden del día. De estos PNJ obtendrás valiosa información que te ayudará en tu misión. En ocasiones conseguirás que algún PNJ se una a tu grupo para luchar a tu lado, lo cual te ayudará enormemente.

Para ayudarnos en nuestra misión, el juego incluye la opción de automapeado. Estos mapas se irán creando a medida que pasemos por los escenarios y con una rápida ojeada podremos saber si hay algún punto que se nos ha olvidado visitar. El automapeado es muy completo e incluye una extensa leyenda que muestra todo lo necesario: PNJ, objetos, muros falsos, puertas, monstruos, etc.

NUESTROS ADVERSARIOS

No os creáis que la lista de monstruos es pequeña y conocida. Todos nuestros enemigos pertenecen principalmente al mundo de muertos vivientes y criaturas malditas.

Un primer grupo de enemigos lo forman los personajes más fáciles de matar. Estos son los bandidos y orcos que tienen pocos puntos de golpe, sin embargo, su velocidad te traicionará en más de una ocasión.

El segundo grupo de enemigos por dificultad son los Lobos, Murciélagos y otros pequeños monstruos que nos encontraremos al principio.

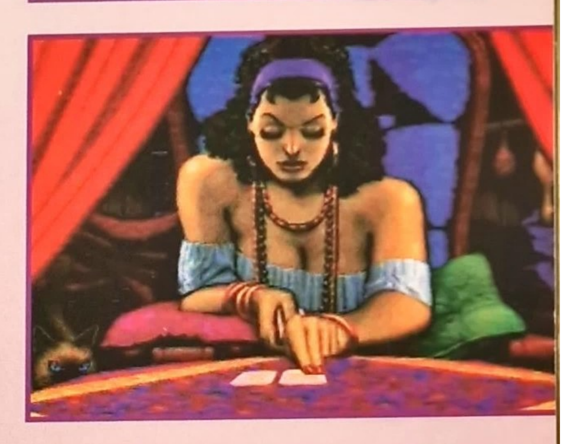
Cuando lleguéis a enfrentaros a los Vampiros y Licántropos la cosa cambiará de color, ya que no sólo aguantan muchos golpes, también tienen ataques especiales y hechizos.

Sin embargo, si hay algo que abunda en esta aventura son los muertos vivientes, así que no dejéis de fichar un clérigo, para vuestro equipo inicial, que pueda disiparlos. Criaturas como Golems Zombies, Esqueletos, Muros Vivos, Ghouls, Espíritus, Sombras, Espéctros y Wights os harán la vida poco agradable.

En resumen, Ravenloft es un juegazo de rol, su único defecto es la complejidad, que se deriva de la libertad de los movimientos en 360 grados, pero en el fondo, eso es más realismo y con un poco de práctica y paciencia no tendréis ningún problema.

GANDALF

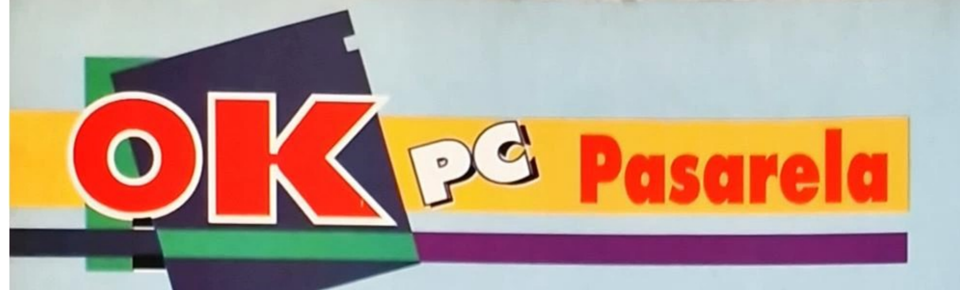






OK 88%

Dificultad:	75
Gráficos:	90
Sonido:	75
Originalidad:	90
Diversión:	95



COOL SPOT

Después de un exitoso paso por el mundo de las consolas, Virgin ha decidido traer a los PC un magnífico juego de plataformas llamado Cool Spot. La verdad es que es uno de los personajes más divertidos y originales que hemos visto en las pantallas de nuestros ordenadores.

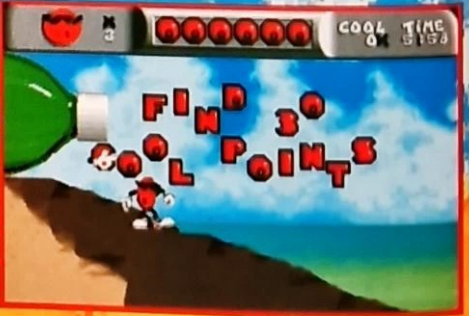
CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: COOL SPOT
- Tipo: PLATAFORMAS
- Compañía: VIRGIN
- Distribuidor: ARCADIA

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 1 Mb RAM
- Joystick, teclado
- Adlib, Sound Blaster
- Disco duro mínimo:1,5 Mb

Cuando las compañías lanzan productos típicos de las consolas en formato PC, debe ser por algún motivo muy poderoso. Principalmente, es la calidad y adicción del juego en cuestión los principales factores para la conversión, y tales requisitos los cumple perfectamente COOL SPOT, que además une una originalidad como pocas veces se ha visto.







VUELTAS Y MAS VUELTAS





ORIGINALIDAD ANTE TODO

No sólo es el diseño del propio personaje que manejamos lo que llama la atención en COOL SPOT, sino el movimiento, fondos e incluso los enemigos también suponen una nota de originalidad como pocas veces se ha visto. Y es que aunque el desarrollo sea idéntico a la gran mayoría de los juegos de plataformas, tiene detalles bastante curiosos que merece la pena destacar.

EL MOVIMIENTO DE SPOT ES GENIAL





NUESTRO OBJETIVO:

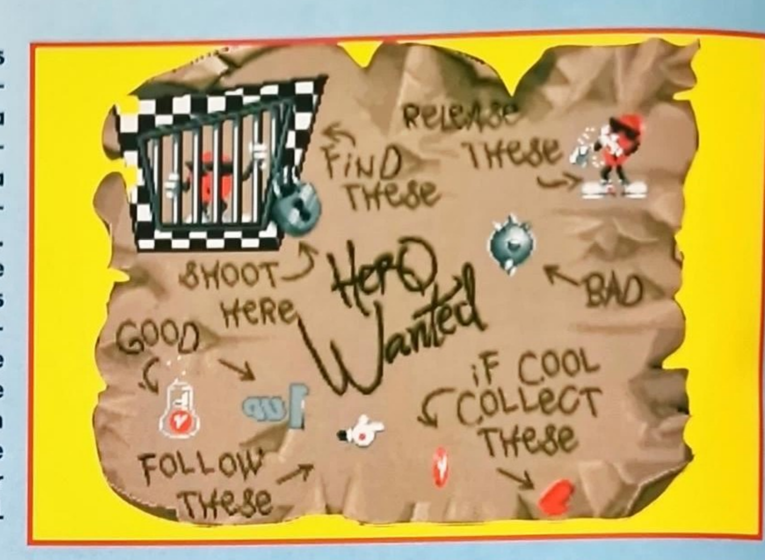
Como todos los juegos tenemos un objetivo que cumplir, y esta vez debemos liberar a los amigos y amigas de COOLSPOT, que se encuentran encerrados en jaulas a causa de algún siniestro malvado. Contamos con un tiempo límite para hacerlo, aunque algunas veces podemos encontrar unos relojes que nos darán unos minutos extras para realizar la misión.



Al mismo tiempo que buscamos la forma de abrir la jaula, debemos recolectar una serie de fichas que se encuentran dispersas por todo la fase. Tenemos una cantidad mínima que recoger, pero una vez que la hayamos completado podemos seguir cogiendo todas las que queramos para acceder a una pantalla de BONUS..



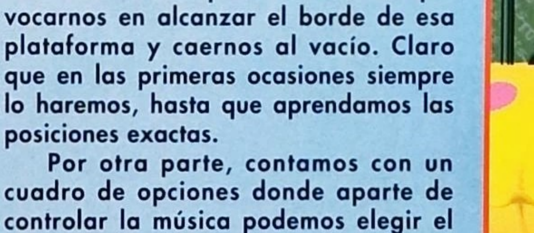
Por ejemplo, el movimiento y los saltos del protagonista del juego son bastante simpáticos, aunque difíciles de manejar en determinadas circunstancias, tales como saltar por el aire y con la ayuda de los numerosos globos que encontraremos. Claro que una caida o los diversos roces con los continuos enemigos suponen una pérdida constante de energía hasta que perdamos una vida. Menos mal que existen pociones que nos "renuevan" totalmente nuestra barra de energía, que en este caso viene representado por la cara de COOL SPOT.





FACILIDADES DE USO

Un tema muy importante cuando tratamos con este tipo de juegos es el manejo de los mismos. A diferencia de algunos simuladores que ocupan teclados enteros, las conversiones de las consolas deben ser lo más simples posible en el control del juego. Prácticamente todo se limita a saltar, disparar y moverse en la dirección adecuada, si bien con un joystick se facilita la cuestión, la respuesta del teclado en COOL SPOT es lo suficientemente rápida sin temor a equivocarnos en alcanzar el borde de esa plataforma y caernos al vacío. Claro que en las primeras ocasiones siempre lo haremos, hasta que aprendamos las posiciones exactas.



Por otra parte, contamos con un cuadro de opciones donde aparte de controlar la música podemos elegir el nivel de dificultad. Si lo ponemos fácil,







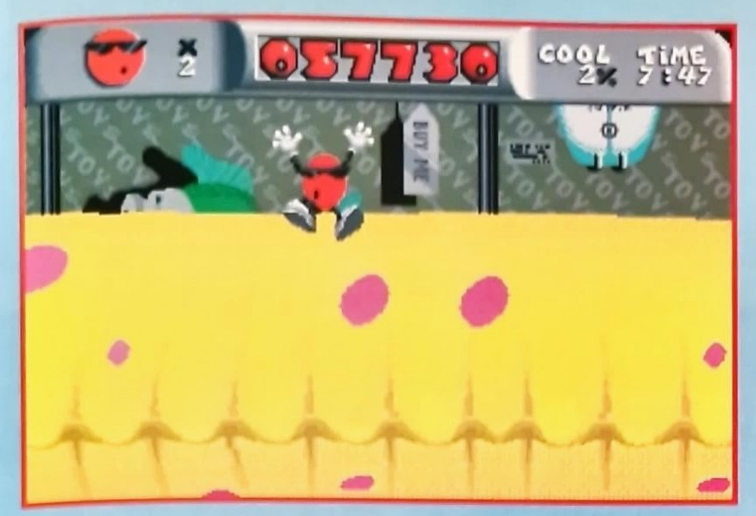


NUESTRAS ARMAS

Ante la inmensa cantidad de enemigos que nos esperan contamos con la posibilidad de dispararlos, pero sin duda, nuestra mejor arma es el salto no sólo para esquivar a los enemigos, sino para llegar a sitios inaccesibles.



Claro que contar con unas buenas "pistolas" nos ayudará a limpiar el camino. Y si por alguna circunstancia debemos volver al principio, los enemigos que hayamos destruido ya no volverán a aparecer, a no ser que empecemos otra partida.







una buena colocación ante nuestros enemigos y caerán como moscas ante nuestros disparos, pero en el modo más difícil, aparte de los disparos debemos saltar continuamente para poder "sobrevivir".

BUENA REALIZACION

Los gráficos de COOL SPOT son bastante buenos, algo repetitivos en algunos escenarios, pero en general cuentan con una buena calidad media. Cosas como el scroll de pantallas o movimientos de los enemigos están conseguidas, pero lo que hace más divertido el juego es el movimiento del protagonista como te he indicado antes. Resulta muy simpático con sus gafas de sol y sus aires de "playboy" de playa a pesar de que sólo sea un mero circulito rojo.



En lo referente al sonido, pues lo típico de estos juegos, melodías supermachaconas y efectos de sonido convincentes que nos hacen creer aún más que nuestro poderoso PC se ha convertido en la mejor máquina de juegos.

En definitiva, COOL SPOT es un programa bastante bueno en su clase, divertido y fácil de manejar. Tal vez, se eche de menos mayor variedad en sus escenarios, pero cuando te hipnotizas con el movimiento ya no sabes pensar en otra cosa.

ANGEL FCO JIMENEZ

OK 85%

Dificultad:	75
Gráficos:	85
Sonido:	85
Originalidad:	95
Diversión:	85





CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: SABRE TEAM
- Tipo: ESTRATEGIA
- Compañía: KRISALIS
- Distribuidor: PROEIN

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386 o superior
- 2 Mb de RAM
- Ratón
- Sound Blaster, Roland
- Disco duro mínimo: 7 Mb

SABRE TEAM

GRUPO DE A



Proein nos da la oportunidad de pertenecer, o mejor dicho, ponernos al frente de un sofisticado comando especializado en la lucha antiterrorista. Aunque ha habido juegos que han tratado el tema desde el punto de vista del arcade, es decir, disparando constantemente hasta matar a todo el ejército enemigo; en Sabre Team habrá que pensar las cosas antes de hacer nada.

Podíamos definir al juego como un "simulador de acciones extremas", pero que cabe perfectamente en los cánones de la estrategia, ya que desde un primer momento vamos a tener que calcular la posición más acertada de nuestros hombres para que no caigan fácilmente ante las balas enemigas.

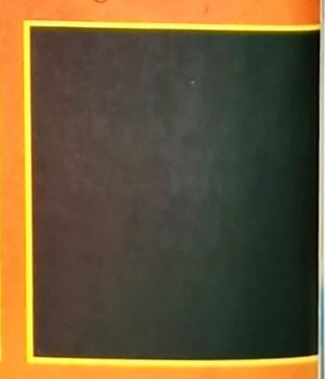
Tenemos varias misiones que cumplir. Sin duda la más peligrosa es la desactivación de unos misiles nucleares controlados por ordenador, pero empezaremos con una más "sencilla", por ejemplo la liberación de una embajada y de los consiguientes rehenes.

DESARROLLO DE JUEGO

Imagínate que eres el Jefe de la Brigada Especial de Acciones Antiterroristas, o sea, la SABRE TEAM. Una mañana te avisan del asalto a una embajada y debes mandar un grupo de hombres

Desgraciadamente, en la década de los 80, los actos terroristas se multiplicaron geométricamente. Para contrarrestarlo, los gobiernos de los distintos países afectados han creado cuerpos "muy" especiales para combatir el terrorismo. En SABRE TEAM tenemos la oportunidad de controlar uno de estos grupos en un programa donde se mezcla la estrategia y la más pura acción.

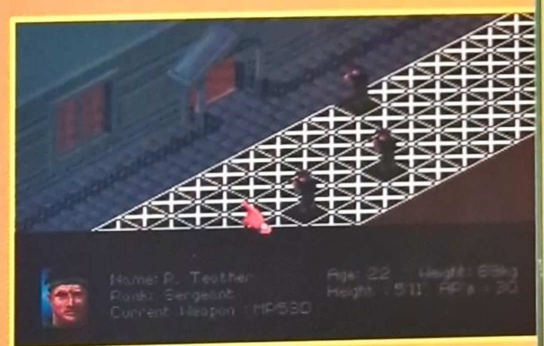


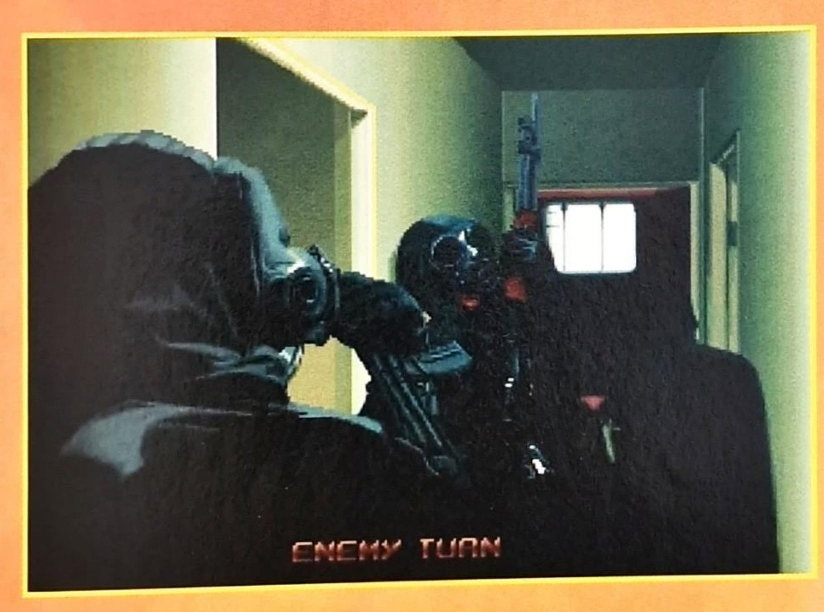






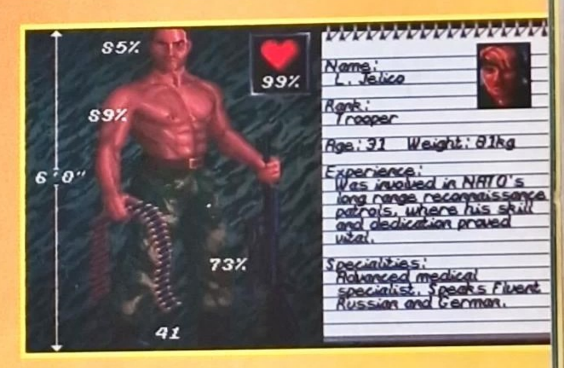
UDACES





para su liberación, y mandar a mejor vida a los asaltantes sin que se entere la policía y la prensa.

Hay que elegir a tus hombres, y decidir cuáles son los más adecuados para esta misión. En el juego tienes hasta 16 voluntariosos soldados que desean dar su vida por cualquier cosa que tú les ordenes. Cada uno tiene sus características propias, casi como en los juegos de rol, pero todos son especialistas en una rama determinada de la guerra.





Tras el equipo adecuado, hay que dotar a tus hombres del armamento que sea más idóneo para la misión a desarrollar. En tierra no puedes utilizar armas submarinas, y en una casa tampoco te vas a atiborrar de bombitas y granadas.

Pero recuerda además de coger la munición suficiente para las armas seleccionadas, no sea que a mitad del combate te quedes sin una sola bala con las consecuencias que ello arrastra.

Es de destacar que el juego va por turnos. Tenemos una serie de puntos en cada "mano" que debemos aprovecharlos en forma de movimientos, preparación de armas y disparar al enemigo. Luego viene el turno del enemigo, y así podemos saber

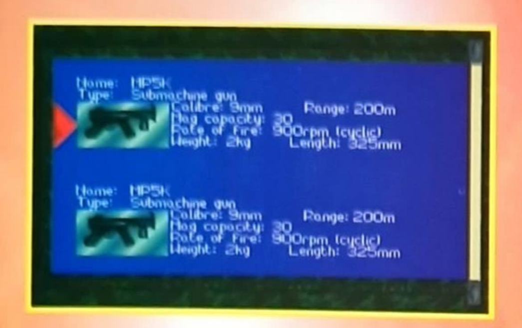






que hemos hecho bien o mal. Tranquilo, que puedes grabar partidas.

Llegas a tu destino. Es hora de entrar en el edificio, desplegar a tus hombres, liberar a los rehenes y liquidar a los terroristas. Así parece fácil decirlo, pero en las primeras partidas no saldrás del pasillo sin que acaben contigo. Por lo tanto, se puede decir que Sabre Team tiene un índice de dificultad bastante alto, y será difícil acabar las misiones. En cuestión del manejo dispones de una serie de opciones en la consiguiente barra, con las cuales podrás mover a tu equipo, disparar, recargar o abrir puertas peligrosas.





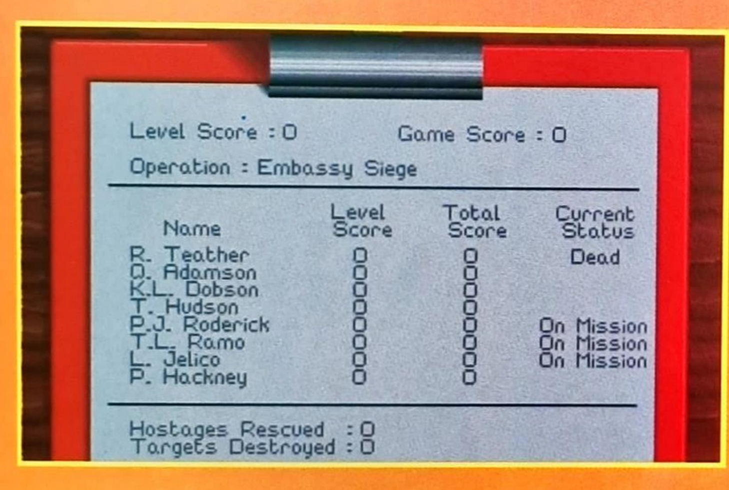


VISTA ISOMETRICA

La presentación del juego es bastante atractiva, con numerosas digitalizaciones así como el sonido. Se pueden oír pisadas, puertas, disparos y gritos de gente muriéndose bastante convincentes. Los gráficos son pequeñitos, pero no olvidemos que la pantalla de acción nos presenta la escena desde una vista isométrica, por lo que la libertad de movimientos es total. Al igual que la facilidad para que te disparen desde cualquier ángulo.

Sabre Team tiene a su favor el ser divertido y muy original. En su contra, tal vez la excesiva dificultad que nos plantea, además en sistemas antiguos irá un poco lento, por lo que un 486 es lo más adecuado para jugar con él. Pero para los amantes de los boinas verdes y similares, Sabre Team es un juego idóneo para ellos, porque les permite realizar las misiones que sólo los más preparados en la vida real pueden hacerlas.

ANGEL FCO. JIMENEZ











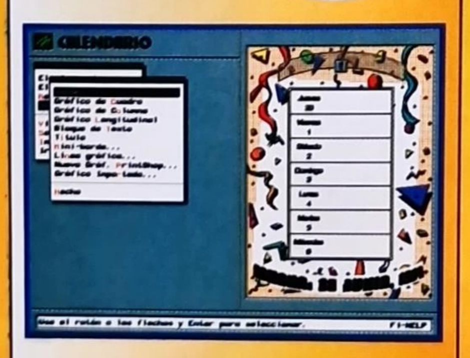
PRINT SHOP DELUXE



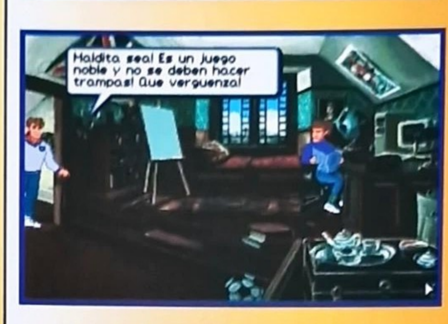
- **NOMBRE:** PRINT SHOP DELUXE
- **COMPAÑIA:** BRODERBUND SOFTWARE
- **DISTRIBUIDOR:** DRO SOFT

Un excelente programa para la creación de tarjetas de todo tipo con el PC. Mediante un fácil manejo, es posible crear tarjetas de felicitación, mebretes, anuncios, carteles desplegables y calendarios. El programa incluye una amplia librería con fondos y dibujos para adornar nuestras futuras pequeñas obras de arte.
El programa incluye una amplia lista de impresoras para poderle sacar el máximo partido, incluyendo modelos laser, matriciales y de chorro de tinta.
Si necesitas crear cualquiera de estas tarjetas, Print Shop Deluxe es el programa que necesitabas.





EAGLE EYE MYSTERIES IN LONDON



- **NOMBRE:** EAGLE EYE MYSTERIES IN LONDON
- **COMPAÑIA:** EA-KIDS
- **DISTRIBUIDOR:** DRO SOFT

Un nuevo producto de la línea educativa de Electronic Arts. En esta segunda entrega de estos intrépidos detectives ,que nos acompañarán durante toda nuestra investigación, nos trasladamos a la famosa ciudad de Londres para resolver más de 25 casos.
Los gráficos se han mejorado enormemente con respecto a la parte anterior y el sonido no se queda atrás, además las voces se han doblado al castellano.
En resumen, todo un juego para los más pequeños, con el que agudizarán sus dotes detectivescas y cononcerán más a fondo la ciudad de Londres, investigando numerosos casos.





VIDEO JAM



- **NOMBRE:** VIDEO JAM
- **COMPAÑIA:** EA-KIDS
- **DISTRIBUIDOR:** DRO SOFT

Siguiendo la línea educativa de la colección EA-KIDS, Video Jam es todo un estudio de creación de videos con los mejores dibujos animados.
Video Jam incluye un gran número de animaciones con dibujos animados de animales, personas, personajes de ficción, etc.
Como todos los juegos de esta colección, está pensado para los niños, en este caso para los que tengan de ocho años en adelante.
Con Video Jam podrás incorporar música, personajes, movimientos de escena, etc, y todo ello sin sacrificar la simplicidad de un juego pensado para los niños, pero con el que muchos mayores pueden enviciarse.





BEETHOVEN'S 5th



- **NOMBRE:** BEETHOVEN´S 5th
- **COMPAÑIA:** THE SOFTWARE TOOLWORKS
- **DISTRIBUIDOR:** ERBE

Este CD-ROM, forma parte de toda una colección de títulos sobre los clásicos compositores y sus obras.

Con este CD-ROM podrás: conocer la biografía de Beethoven consultando numerosos textos, seguir paso a paso su quinta sinfonía, con explicaciones sobre lo que se pretender mostrar con cada fragmento y su partitura, jugar para ver los conocimientos adquiridos, conocer y distinguir todos los instrumentos musicales que se usan, o simplemente disfrutar de esta sinfonía.

La calidad sonora está asegurada, ya que está grabada en formato CD-Audio y se puede escuchar desde cualquier lector de CD musical.

Para ejecutar el programa, sólo hace falta tener Windows y un CD-ROM, ya que el manejo es muy simple y los requerimientos no superan a los del propio Windows.

Lo que incomoda su manejo, es tener que instalar una buena parte del CD-ROM en el disco duro.

Como véis, todo son facilidades con esta colección de los compositores y sus obras.





THE JOURNEYMAN PROJECT



- **NOMBRE:** THE JOURNEYMAN PROJECT
- **COMPAÑIA:** GAMETEK
- **DISTRIBUIDOR:** DRO SOFT

Con este magnífico CD-ROM te sumergirás en lo que los creadores del juego han denominado: "La primera aventura fotorealista del mundo".

El juego utiliza imágenes de video en formato QuickTime para Windows, con una duración de más de 30 minutos y una partitura realmente original.

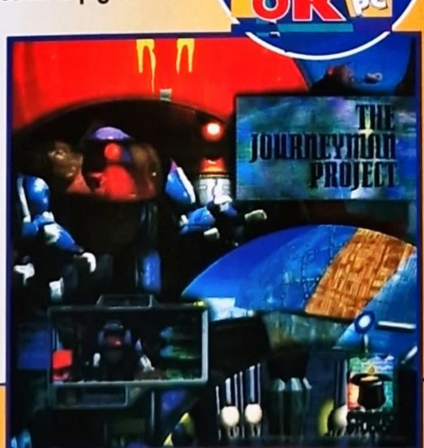
El año es el 2318, un mundo pacífico en el que sólo hay un peligro: la máquina del tiempo. Unos usurpadores han conseguido acceder a esta máquina y tu deberás evitar que cambien la historia, retornando en el tiempo y evitando su entrada.



La historia no es lineal y se adpatará a nuestras acciones ramificándose, como si de una película se tratase.

Para mayor realismo, el juego ha sido doblado al castellano, tanto en voz, como en los textos, por lo que sin mirar las instrucciones ya podrás empezar a sacarle jugo.

97 OK PC



THE SECRET OF MYST ISLAND



- **JUEGO:** THE SECRET OF MYST ISLAND
- **COMPAÑIA:** BRODERBUND
- **DISTRIBUIDOR:** DRO SOFT

Leer un libro es toda una aventura y con Myst se hace realidad. Tras ojear las primeras páginas de un misterioso libro, somos teletransportados a una remota isla de la que no sabemos nada.

Al principio todo será muy desconcertante, pero luego, tras investigar por la isla y leer pequeños libros y mensajes dejados en la misma, descubriremos que nuestro objetivo es escapar de ella con un cohete.

El gran inconveniente del juego es que hace falta tener un buen dominio del inglés para entender las pistas diseminadas por la isla a modo de mensajes.

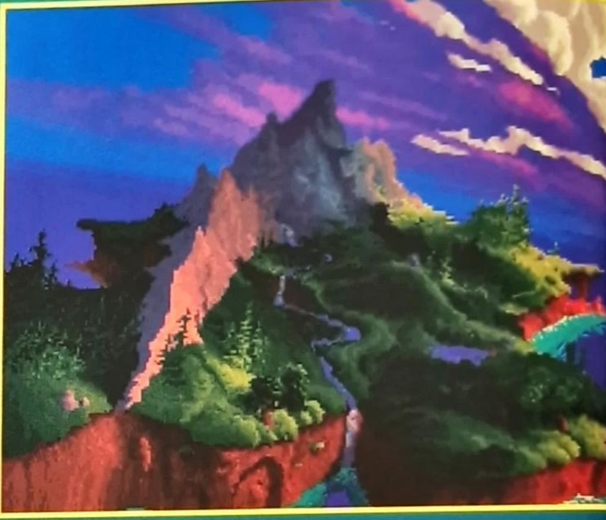
El juego se ejecuta bajo Windows en modo SVGA y es necesario tener 10 Mb de memoria libres (incluyendo el archivo de intercambio en disco). El inconveniente de utilizar Windows es la lentitud con que se suelen ejcutar los juegos, pero con Myst esto no es un problema, ya que no utiliza movimiento.

El sonido del juego es simplemente extraordinario, todo un despliegue con las mejores composiciones y para que los gráficos no se queden atrás, se ha utilizado la resolución SVGA. Así se consigue una ambientación sorprendente. Para que sepas el trabajo que ha costado hacerse, se ha incluido un video en el propio CD-ROM comentando cada fase de la creación de la aventura.



- OK Tricks & Tracks: THE HAND OF FATE
- Tipo: AVENTURA GRAFICA
- Compañía: WESTWOOD
- Distribuidor: ARCADIA





Ayudar a la prodigiosa Zanthia a salvar Kyrandia de su total destrucción es el objetivo de la última novedad de Westwood en nuestro país. Gráficos excelentes y una genial ambientación contribuyen a engancharse con el juego, además de sus complicados puzzles, muy atractivos para los fanáticos de las aventuras gráficas, y que hoy iremos resolviendo uno por uno.

VIAJE A LO D

Para empezar tienes a Zanthia completamente desquiciada por el robo de su equipo. Aunque dispone de Arándanos para efectuar el Hechizo de teletransporte hasta el Centro del Mundo de Kyrandia, carece de los medios adecuados para hacerlo. Tendrá que ir "a patita", pero mientras puede recoger un frasco vacío que hay en el armario.

Zanthia se dirige al embarcadero para cruzar el lago, pero el dueño del barco le exige oro a cambio del pasaje. Carecemos tanto de dinero como de la varita magnética que convierte el plomo en oro, así que habrá que ingeniárselas para conseguir dicho aparato y un poco de plomo.

En la pantalla de la planta carnívora se encuentra escondido el libro de hechizos, y en la de arriba, podemos arrancar una cebolla y desprender un trozo de raíz del árbol nudoso.





CRUCE DE CAMINOS

A la izquierda del embarcadero existe un cruce de caminos. En el nido hay una pluma que debemos recoger, y nos dirigimos a la Casa del Sapo.

Allí hablamos con él, mientras le robamos lo siguiente: un frasco vacío, comida para plantas y un taburete. El frasco le llenamos del agua que hay en las plantas del interior: luego vertemos el frasco sobre las frutas del porche que están al rojo vivo. Así las podemos coger sin riesgo a quemarnos.

De vuelta al cruce de caminos. Para pasar las ciénagas debes empujar el árbol que hará de improvisado puente. Sólo tienes que quitarle la llave al esqueleto, y seguir hasta la pantalla del cocodrilo, aquí puedes encontrar tu caldero robado en otro agujero de un árbol. Utiliza la pluma con el cocodrilo hasta que le salten las lá-

grimas, y recógelas con uno de los dos frascos vacíos que tienes que tener ahora. Hacia el norte, en la zona de los volcanes, llenarás tu último frasco con agua caliente. En un rincón permanece una roca sulfurosa vital para tu primer hechizo.

Vuelve de nuevo al embarcadero, y toma el camino de la derecha, cruzarás un puente con unos extraños pescadores y ante la gruta te encontrarás con Marko y su nuevo ayudante, una MANO gigante proveniente de un sitio totalmente desconocido para los habitantes de Kyrandia.

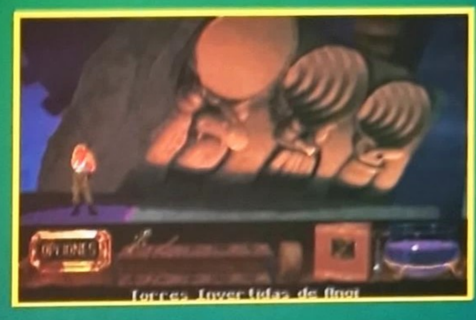
liente. Si el agua del volcán se ha enfriado puedes calentarla de nuevo con la vela que hay en el escritorio del sapo.

Un color más oscuro indica que tu caldero tiene preparada una poción mágica.

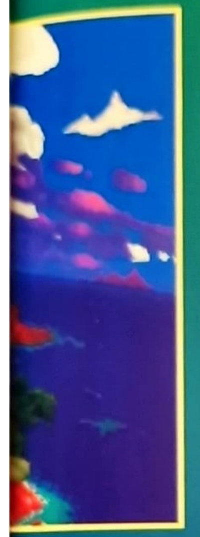
Llena un frasco de la misma, y muestrasela a la rata. Al instante aparece una terrible cobra que asustará al guardián, ya tienes vía libre.

La habitación del tesoro consiste en una gigantesca calavera que hace la función de caja fuerte. En sus dientes debes seguir la misma combinación de música y colores











DESCONOCIDO

Acabas la conversación con Marko, y antes de entrar a la gruta es conveniente que visites el árbol de las luciérnagas. Entrega un arándano a cualquiera de ellas, y entre todas tocarán una secuencia de colores y notas músicales, que debes APRENDER o ANOTAR, ya que cada vez que se inicializa el ordenador la secuencia cambia. No es muy difícil, pues cada nota tiene un color asignado y viceversa.

LA GRUTA DEL TESORO

Una vez dentro de la gruta, la rata guardián no te dejará pasar. Tú sabes que la rata tiene un miedo visceral a las serpientes, por lo que tu primer hechizo será crear una.

En tu caldero mágico mezcla los siguientes ingredientes: una cebolla, un taburete, la roca sulfurosa, lágrimas de cocodrilo, raíz de árbol nudoso y agua ca-





que te dieron las luciérnagas. Como recompensa aparecerá un baúl que debes abrir con la llave de la ciénaga. Dentro encontrarás una varita que además de cambiar el plomo a oro, y viceversa, sirve también de magnetizador de metales y como "máquina de la verdad", así descubrirás cuando alguien te miente. En el baúl hay también un poco de queso.

PREPARANDO EL VIAJE

Regala el queso a los pescadores, que les servirá como cebo. Una vez que hayan pescado la faena del día llevarán el bote al embarcadero. De camino hasta allí, verás a tu amigo Marko en un "pequeño" apuro, ya que al parecer tiene algunos problemas con la planta carnívora. Cambia a Marko por el saco de comida para plantas, y tu amigo podrá respirar de nuevo.

Es hora de recoger el ancla del bote y como está hecha de plomo, utilizamos la varita para su transformación en oro. Ya podemos pagar al dueño del ferry para cruzar el mar.

Pero todo son desgracias para Zanthia, pues un dragón que ejerce de cartero ha tenido un accidente y ha caido justo encima del ferry. Mientras se cura, nuestra protagonista le ayuda a encontrar las cuatro cartas que ha perdido. Las puedes encontrar en el tejado de la casa de Zanthia, las arenas movedizas, en el volcán y en el árbol de las luciérnagas.

Una vez devueltas todas al dragón-cartero, éste amablemente te transportará hasta la otra orilla. Lástima que durante el viaje pierdas todo tu equipo.





TAREAS AGRICOLAS

Tras un accidentado aterrizaje, deberías buscar un frasco vacío en el pajar donde cayó Zanthia, así como una carta. Entrégasela al granjero y a cambio él te dirá su receta secreta de mostaza. Si sigues conversando con el granjero, podrás descubrir que los vigilantes de la ciudad se mueren por los sandwiches de queso y mostaza, así que deberías preparar uno tranquilamente. De momento, coge un frasco de vinagre y el plato del bebé dragón.

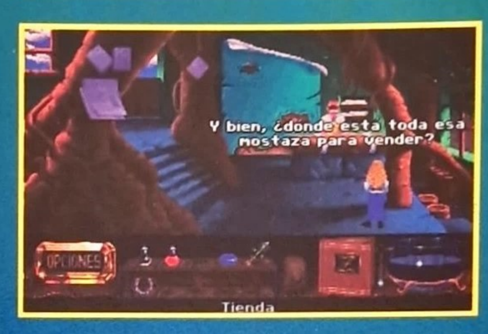
Dirige a Zanthia a la rueda del molino, y tira el bastón que atasca la rueda, luego acciona la válvula para que se ponga en funcionamiento el sistema de regadío. Vuelve al pajar, y habla con el fantasma. La solución a sus problemas es encontrar un nuevo cuerpo para su etéreo estado. Introduce al fantasma en un frasco hasta el espantapájaros de la huerta. ¿Lo vés? Ya has hecho la buena obra del día, y ya que estás en la huerta puedes regarla con la trompa del elefante.

De repente, y en mogollón, crecen de una forma vertiginosa, rábanos y lechugas, coge uno de cada y vuelve al pajar.

Allí crece una espiga de trigo que debe ser molido en la rueda, pero antes ordeña a la oveja con tu frasco ya libre del fantasma.

Al volver a la granja, Zanthia observa divertida cómo el granjero y el espantapájaros realizan una curiosa carrera uno detrás del otro, así que ahora nadie le puede impedir bajar al sótano, pero antes debes moler el trigo en la rueda. Es muy fácil, coloca la espiga en la rueda, y automáticamente tendrás grano molido. Recógelo con el plato del dragoncito y viértelo en tu caldero junto con la lechuga.

Para preparar la mostaza, trata al rábano como al trigo pero una vez que lo tengas molido, vierte en él el vinagre. Sólo te falta conseguir algo de queso.





Baja al sótano y además de recoger las cizallas y las cuatro herraduras, introduce la leche en la máquina y empuja la palanca. Como resultado, sale una perfecta ración de queso.

Ya, ante las puertas de la ciudad, echa al caldero mágico los dos ingredientes que te faltaban: el queso y la mostaza. Pulsa el frasco con el sandwich sobre Zanthia, y podrás dar el sandwich a los guardianes. Nota: Es posible que los guardianes se contenten con un sólo sandwich, pero es posible que también te pidan dos, pero no tienes problema, ya que la poción es ilimitada. Hasta que la tires, claro. Pero antes de entrar en la ciudad, devuelve el plato al dragón ...

y quitáselo de nuevo. El pobre llorará, y tal como hizo Zanthia con el cocodrilo, recoge sus lágrimas en un frasco.

LA CIUDAD

Lo primero es entrar en la Taberna de los Piratas. Utiliza las cizallas para abrir la puerta, y recoge los caramelos masticados del barril y una jarra de zarzaparrilla. Antes de salir recita un poema a los piratas desde el podio.

Fuera de la taberna habla con el pulpo y regresa a la misma. En medio de la discusión usa tu varita sobre el diente de oro y transfórmalo en plomo, sácalo a la calle y conviértelo de nuevo en oro. Ya puedes jugar con el pulpo.

De las cuatro herraduras, dos son de la suerte. Para saber cuáles son, situa la herradura que quieras sobre el cuerpo de Zanthia, y ella te dará su opinión al respecto. Si es de la suerte, ponla al lado del pulpo y ganarás todas las jugadas. Así hasta que tengas 3 dientes de oro. Entonces coloca los dientes en la rueda del molino para transformarlos en monedas.





De regreso a la ciudad, coge el bastón que tapona el grifo de la fuente y prepárate para la poción Escéptica. Se compone de una huella de conejo, una herradura de la suerte, lágrimas de dragón y una mezcla de zarzaparrilla y vinagre. Remuévelo todo en tu caldero, pero para ultimar la poción deberás ofrecérsela a los Dioses en el Altar de la Duda.

Por cierto, la huella de conejo la puedes conseguir pegando los caramelos a los pies de la estatua gigante que representa precisamente a un conejo.

EL ALTAR DE LA DUDA

Como Zanthia no puede alcanzar la liana que cruza el abismo, debes atraerla utilizando el bastón. Ella saltará al estilo de Tarzán, y podrá llegar hasta el Altar. Una vez que tenga la Poción, debemos usarla con todos los ciudadanos que estén en trance. Si tenemos varios frascos, nos podemos ahorrar algunos viajes, pues siempre hay que ofrecer la poción en el Altar, aunque la tengamos ya hecha en el Caldero.

El primer destinatario de la poción es el dueño del local que vende pasaje. A cambio de tres monedas de oro obtenemos un billete. Cruzamos el pequeño puente, y nos encontramos en la pantalla de la cárcel, pero antes recoge el frasco vacío que ha utilizado alguien antes. La mano ayudante de Marko anda por ahí, y resulta francamente sospechosa.

EN PRISION

Da de beber al carcelero un poco de la Poción escéptica, podrá movese y Zanthia podrá visitar a Marko que está encerrado dentro de una celda.

Para encontrar la llave, magnetiza con tu varita mágica una de las herraduras que no sean de la suerte. Sal fuera de la cárcel, y en el pequeño muelle, tira tu improvisado imán al agua. Aparecerá la llave. Con ella abre la celda, pero Zanthia tiene tan mala suerte que en ese preciso momento, entra el carcelero. Al ver el intento de fuga, encierra a ambos en celdas separadas.

Remueve tu colchón hasta que Zanthia consiga una larga cuerda. Con el gancho que te dará Marko, y con la ayuda de tu varita mágica o el imán, intenta alcanzar la llave que está en la pared.

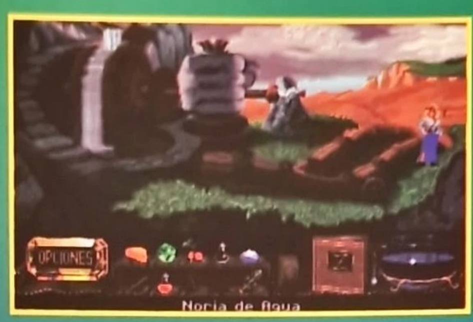
De nuevo, el carcelero te pilla en tu intento, y lanza la llave al mar cayendo dentro del estómago de un pez. Cuando estén solos Marko y Zanthia, tira la cuerda por la ventana a modo de caña de pescar. Al picar el pez recuperarás la llave.

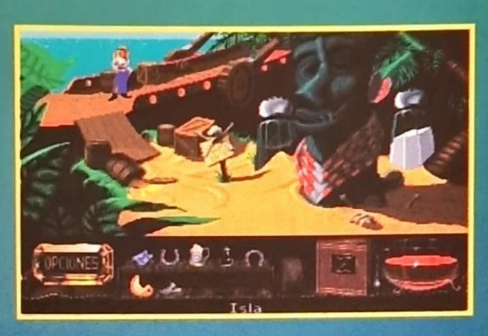
Tras despedirse de Marko, Zanthia se dirige al Puerto. De nuevo debes dar la Poción Escéptica a otro personaje. Esta vez se trata del "capi" del barco, que a cambio del billete te permitirá viajar con él.

VOLCANIA

El destino del barco es una isla poblada de caníbales. Si caes allí procura tener un sandwich a mano, pero mi consejo es que coloces una herradura imantada cerca del compás que rige el piloto automático. Esto volverá loco al barco y Zanthia se encontrará en la Isla de los Volcanes, el único camino para alcanzar el Centro del Mundo.













Ante todo pasa de todos los vendedores que intentan venderte el viaje hasta el centro del mundo. Tu primera preocupación es recoger 2 piedras pesadas y un palo. Así como llenar un frasco de aire caliente. En la pantalla del comienzo hay una fisura en el terreno que proporciona el suficiente aire caliente.

Luego busca por lo menos 2 estrellas de mar, y entrégaselas al vendedor más ligón. Él a cambio, te dará una carpeta de cuero, luego en el "stand" de la mujer mayor y si hablas con ella, puedes conseguir una pluma.

Mezcla la pluma, la carpeta y el aire caliente en tu caldero, y obtendrás unos zapatos mágicos que permiten flotar a ras de suelo. Así evitarás que Zanthia se achicharre en la lava, cosa frecuente si no tienes los zapatos.

Ahora, y en cualquiera de las fisuras que desprenden aire caliente, te "desprendes" de tus zapatos y con las dos rocas déjate caer por la fisura.

EL MUNDO PERDIDO

Lo más curioso de este lugar es que está poblado por dinosaurios, que te ayudarán a cumplir tu misión.

Lo primero es encontrar un corazón de piedra en la caverna del estegosauro.

Después con un viejo conocido, el famoso palo o bastón, jugamos con el estegosauro como si fuera un perrito. A la segunda vez que le tiremos el palito, el animal prehistórico chocará con una roca, provocando un chorro de aire caliente. Si Zanthia se deja caer por el chorro, podrá conseguir 2 ojos de osito de peluche.

La nueva poción a preparar es construir un osito de peluche que nos sirva de señuelo al tiranosarurio. Justamente, en la pantalla de este último, y escondida en una palmera, permanece la pelusa de cristal, pues bien, mezcla la pelusa, los ojos y el corazón de plomo transformado en oro.

Con el osito y el palo podrás montarte encima del tiranosaurio y darte una vuelta por todas las cavernas. Durante el viaje, Zanthia irá recogiendo toda la tela rota de su vestido que se produjo al caer desde arriba.

Con la tela convertida en una especie de muletilla, nuestra Zanthia se transforma en torero, y justamente debe "torear" a nada más ni a nada menos que a un triceratops, de tal forma que rompa la puerta que conduce a la Cámara del Ancla. Para ello debemos entrar en esa caverna varias veces, hasta conseguir que el monstruito de marras nos dé la espalda, apuntamos con el ratón la puerta del Ancla, y el triceratops nos hará el trabajo.







LA CAMARA DEL ANCLA

¡Por fin hemos llegado a nuestro destino! Pero cuando nos disponemos a recoger una piedra-ancla aparece Marko a través de la magia. Al parecer estabamos equivocados desde el principio. Nuestro verdadero objetivo es viajar hasta las Ruedas del Destino.

Pero entonces algo aparece, y secuestra a Marko.

Zanthia está desesperada, pero necesita salir de allí urgentemente. Busca cuatro piedras bien pesadas y colocalas en sus respectivos conos de aire caliente que se encuentran en la Cámara del Ancla, la caverna del Stegosauro, la caverna del Triceratops y en el puente de esmeralda.

Eso provocara una erupción, y como ocurría en "Viaje al Centro de la Tierra" de Julio Verne, coloca a Zanthia sobre el trozo de madera que hay encima del charco de lava.

Será un viaje muy emocionante.

EL BOSQUE PETRIFICADO

A la derecha nos encontramos con unos árboles que nos impiden el paso, así que Zanthia debe viajar a la izquierda, pero un caballero medieval nos impide el paso. Debemos distraerle creando un muñeco de nieve. Mezcla en tu caldero un poco de nieve, moho y carbón. Los dos primeros ingredientes los encontrarás a ambos lados del puente, y para el carbón debes encontrar unas ramitas y una piedra redonda.

En la pantalla de los árboles, coloca las ramitas en el pedernal y golpéalas con la piedra. Ya tienes el carbón y la poción. Coloca un frasco lleno de ella sobre el caballero y olvídate de él.

BAL-ROM

La siguiente escena es bastante curioso, pues Zanthia comprueba divertida cómo dos compañeros suyos corren detras de un pie gigante. Para detener al pie, limpia la estatua con tu varita mágica. Como recompensa aparecerá una caja de sorpresas y un tambor. Coloca la caja de sorpresas delante del pie, hasta que sea capturado por los magos.

Ellos te contarán la historia de Bal-Rom. Al parecer era un siniestro personaje con intenciones de conquistar todo el Universo. Gracias a la magia, fue destruido, y algunos pedazos de su cuerpo han caido al mundo de Kyrandia.

Entonces, Zanthia comprende con horror que la mano ayudante de Marco ha sido la causante de todo el jaleo. Hay que detenerla, si lo que persigue es la destrucción de todo lo conocido, manipulando las Ruedas del Destino.

Regresa a los árboles que eran antiguos músicos, y deja el tambor delante de ellos. Se pondrán a bailar permitiéndote el paso hasta un telesilla manejado por una ardilla. Entrega a la ardilla una nuez, una piña y una bellota para que deje de trabajar, y pare el telesilla. Mueve la rueda, y Zanthia tomará el telesilla hasta las montañas.



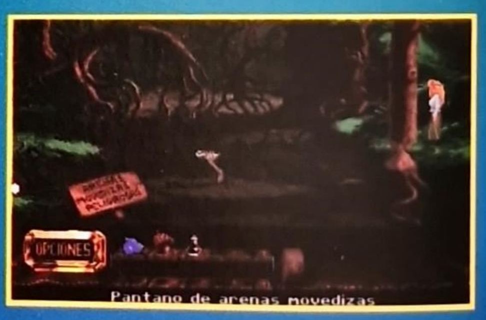


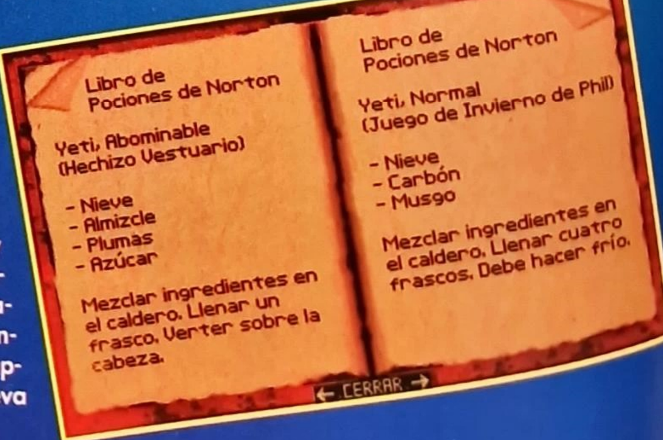
ALPINIA

Tras el encuentro infortunado con Marko, debemos asustar a los cazadores de la cabaña con un disfraz de monstruo de las nieves. Para ello mezcla en tu caldero nieve, un chupachups, almizcle y plumas. Si la nieve, el almizcle y las plumas son fáciles de encontrar, quitar el chupachups al niño pequeño es más difícil debido a la presencia de su madre. Pero puedes convertir en oro una bola de cañón que hay en la cabaña. Con semejante regalo la madre se olvidará del niño, y Zanthia podrá preparar la poción.

Ya disfrazada, nos presentamos a los cazadores que se asustarán, no por la ridícula Zanthia, sino por el auténtico monstruo de las nieves. Enamorado de Zanthia se la lleva a su cueva donde pretende "ligarla". La chica sale corriendo, y tiene que romper dos carámbanos que le permitan escalar la pared nevada. Justo en ese momento, regresan los cazadores a capturar al monstruo, pero éste lleva de nuevo a Zanthia a su casa.

Hay que preparar de nuevo la po-









Tunel Serpenteante



Caverna Oscura



Manantiales Calientes de Sulfuro



Pradera

ción, pero esta vez utiliza las plumas de la almohada, la colonia, el azúcar de la caja y los carámbanos pueden sustituir a la nieve. Sal de nuevo al exterior y da de beber a los cazadores la poción.

Imagínate el efecto, ahora tiene el monstruo dos nuevas "mujeres".

Aprovecha la confusión del momento para huir, utilizando los carámbanos de nuevo.

LA CABAÑA DEL ARCO IRIS

Todos los místicos de Kyrandia saben que el único camino para viajar a las Ruedas del Destino es a través del Arco Iris. La Cabaña situada en lo más alto de la montaña es el contacto del Arco con Kyrandia, pero la máquina que lo produce ha sido destruida sin duda por la Mano.

Pero gracias a la despensa que contiene todos los ingredientes mágicos conocidos podemos preparar una serie de pociones que darán vida al Arco Iris.

De izquierda a derecha la secuencia de colores es:

Rojo: Pluma, Carpeta de Cuero y Aire caliente.

Naranja: Queso, Lechuga, Grano molido y Mostaza.

Amarillo: Nieve, Almizcle, Plumas y un Chupachups verde: Cebolla, Roca sulfurosa, Lágrimas de cocodrilo, Agua caliente, Corteza nudosa y un Taburete.

Azul: Ojos de osito de peluche, Corazón de oro y Caramelos masticables.

Indigo: Gema y Arándanos.

Violeta: Salsa agridulce, Lágriamas de cocodrilo, Herradura de la suerte y Huella de conejo.

Como veis, todas son pociones conocidas a excepción de la Indigo.

La máquina se pondrá en funcionamiento, así que Zanthia debe escalar el tejado de la cabaña, utilizando un nuevo carámbano.

UN NUEVO DESTINO PARA KYRANDIA

Viajando por el Arco Iris, Zanthia se enfrentará a la Mano. Tras un rápido escarceo con ella, llegaremos al Castillo que guarda las Ruedas del Destino.

Un protector solar protege la Puerta reflectando un calorífico rayo. Convierte el protector en plomo gracias a tu varita y pasa a la habitación que contiene las Torres de Annoy.

Las Torres no son más que Cajas fuertes que en vez de combinación numérica usan discos para su apertura. Los discos tienen tamaños distintos, y para que se abran las puertas deben ser colocados de menor a mayor. La Torre de la Derecha no interesa, pero la del Centro y la de la Izquierda guardan dos objetos que repararán las Ruedas.

- Para abrir la Torre Derecha utiliza la siguiente secuencia: Mueve el disco de la Torre Izquierda a la del Centro, D-C, I-C, D-I, C-D, C-I, D-I, D-C, I-C, I-D, C-D, I-C, D-I, D-C, I-C, D-I, D-C, I-C, D-I, D-C, I-C, D-I, C-D, C-I, D-I, C-D, I-C, I-D, C-D, C-I, D-I, D-C, I-C, D-I, C-D, C-I, y D-I.

Como resultado tenemos un bastón, que pesadez de objeto.

- Para abrir la Torre del Centro: I-C, I-D, C-D, I-C, D-I, D-C, I-C, I-D, C-D, C-I, D-I, C-D, I- C, I-D, C-D, I-C, D-I, D-C, I-C, D-I, C-D, D-I, D-I, D-C, I-C, I-D, D-C, I-D, C-D, I-C, D-I, D-C, y I-C.

Una tuerca que es la pieza que faltaba de la maquinaria.

CONFRONTACION FINAL

En la sala de control coloca la tuerca en su sitio, y usa el bastón como palanca. Así, de esta forma tan sencilla, has salvado a Kyrandia.

Ahora le toca el turno de salvarse a sí misma, pues Zanthia va a ser atacada por la siniestra Mano que trae a Marko atado y amordazado.

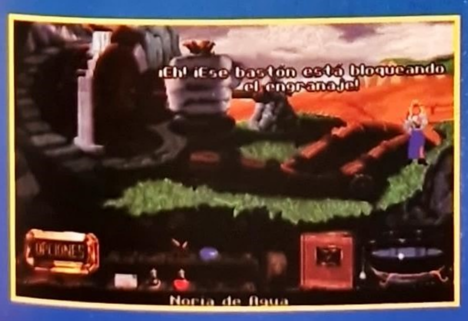
En su primer ataque, salta a la máquina. Luego apunta el cursor al bastón roto, y por último golpea directamente a la Mano. En ese momento, Marko se libera de sus ataduras y ayudara a Zanthia a destruir la Mano.

La Mano del Destino cae a un foso lleno de maquinaria donde es despedazada.

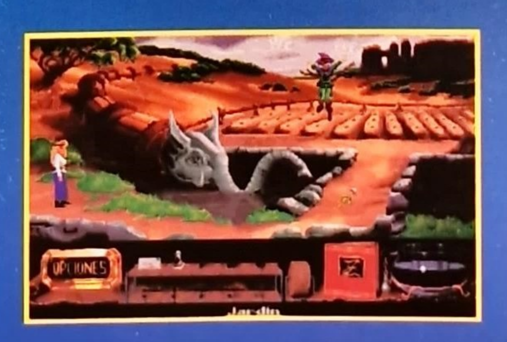
Zanthia regresa con su nuevo amor hasta su tierra, donde se celebró por todo lo alto su triunfo.

Esa misma noche hubo tormenta, y un muñeco abandonado llamado Malcom recibió toda una descarga de energía ... llena de vida.

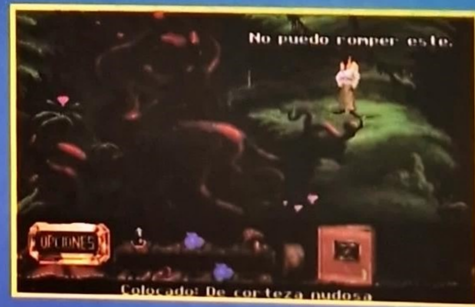
ANGEL FCO. JIMENEZ



Noria de Agua



Jardín



Colocado: De corteza nudosa

- OK Tricks & Tracks: RED HELL
- Tipo: AVENTURA
- Compañía: CYBERDREAMS
- Distribuidor: DRO SOFT

Red Hell

LA HOZ Y EL M

Si sufres sin saber cómo acabar con la corrupción, en esta aventura de política ficción, hoy te ofrecemos todas las pistas para que puedas poner en jaque a los malos y que así ganen los buenos.



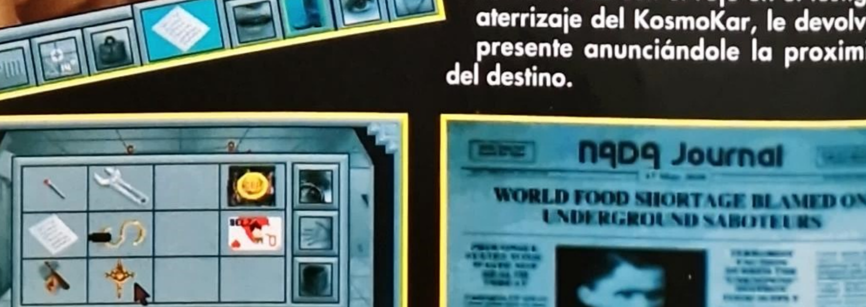


Rusia es poderosa: el rojo impera en el año 2020. En la antigua capital de los Estados Unidos, el Capitolio se encuentra saturado de burocracia comunista.

Aquella mañana, la ciudad reposaba su acostumbrada resaca, inmersa en un silencio apenas turbado por el suave ruido del motor de un KosmoKar que, hiriendo la quietud, de punta a punta sobrevolaba la ciudad atravesándola.

Una débil neblina ocultaba la parte inferior del Cuartel General ONE MAIN y se extendía por toda la ciudad envolviéndola. La cúpula capitolina, sustentada desde su creacción por aquella columnata inmaculada, resaltaba bajo un cielo azul intenso sobre el gris etéreo de aquella alfombra temprana y caduca. Mark Constantin sentía curiosidad por saber la naturaleza de la peculiar reunión a la que asistiría.

El Primer Secretario Loginov, no tenía por costumbre perder el tiempo. Sumido en aquellos pensamientos, la alternancia del verde con el rojo en el testigo de aterrizaje del KosmoKar, le devolvió al presente anunciándole la proximidad del destino.



EN EL CUARTEL GENERAL

Despierto a medias, Mark Constantin aparcó su KosmoKar en el aeródromo dentro del edificio, sede central de la Alianza Democrática de Norteamérica. El encargado del aeródromo, le ENTREGO una tarjeta temporal que le permitiría el acceso al edificio aparcando el KosmoKar. Cleptómano de nacimiento, no pudo resistir LLEVARSE un trapo grasiento y una llave inglesa que se encontraban cerca de la puerta del ascensor. Lo LLAMO y entró dentro. INTRODUCIENDO la tarjeta de acceso temporal en la ranura a tal efecto. PULSO el botón del vestíbulo y RETIRO la tarjeta una vez efectuada la operación mecánica por el ascensor. Dado que era la única tarjeta de acceso temporal que llevaba encima, la GUARDO en el inventario.

Ya en el vestíbulo, descubrió no sin asombro dada la envolvente y galopante crisis, que alguien había dejado una moneda encima del asiento central, bajo una gran planta. MIRO la moneda primero, y la COGIO. Satisfecha la afición de la que hablé antes, fijó su atención en el puesto de información que existía al fondo de la sala. INTRODUJO la tarjeta en la ranura y tuvo que pulsar un código de seguridad: a cada coordenada letra-número, correspondía un símbolo en el teclado. Una vez realizada la operación sin mayores complicaciones, apareció en la pantalla del monitor del puesto de información Marina Nyetzel, que es la secretaria personal del Primer Secretario Loginov. Le dió la bienvenida y le indicó que había de tomar el ascensor y situarse en el nivel F para asistir a la cita con el Primer Secretario. El sistema del ascensor, funcionaba exactamente igual que el primero que le ayudó a bajar desde el hangar.

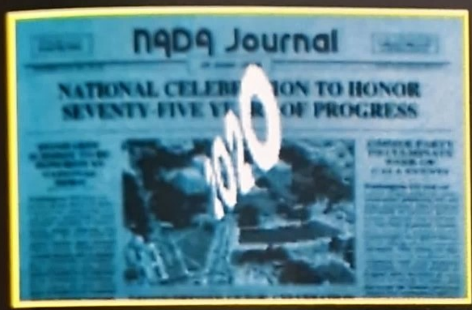
MARTILLO

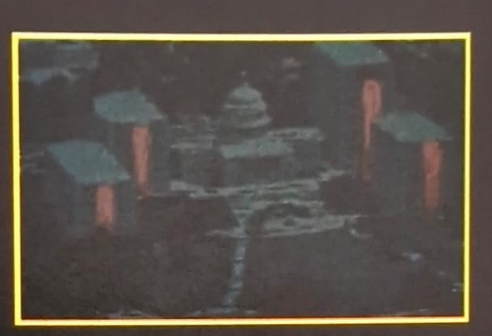
Una vez situado en el nivel F, se DIRIGIO al baño de caballeros -no para lo que te imaginas ¡pervertido!, sino para MIRAR la máquina de preservativos e INTRODUCIR la moneda, guardada dentro del inventario en la ranura: ¡así fué cómo Mark Constantin gastó su dinero! Volviendo al pasillo del ascensor- una vez abierta la puerta con la tarjeta, ENTRO en la oficina de la derecha, que era la de Marina. COLOCANDOSE detrás de la mesa del despacho, MIRO encima de la mesa, viendo que allí había un código de colores que ANOTO y un disquete en el que se leía 75th. Así las cosas, llega un fax a la oficina. MIRALO. Cuando trates de cogerlo, la secretaria te lo quitará. Como ella se fue, ACERCATE a la puerta del ascensor. SUBE, inserta la tarjeta y pulsa "L" para subir al vestíbulo. Allí se encontrará con el científico Molotov, quien le pondrá más o menos al día sobre la situción en la que se encuentra su hijo.

A continuación, debes LLAMAR al ascensor que sube al garaje. Una vez allí, habrá terminado la validez de tu tarjeta temporal de acceso.

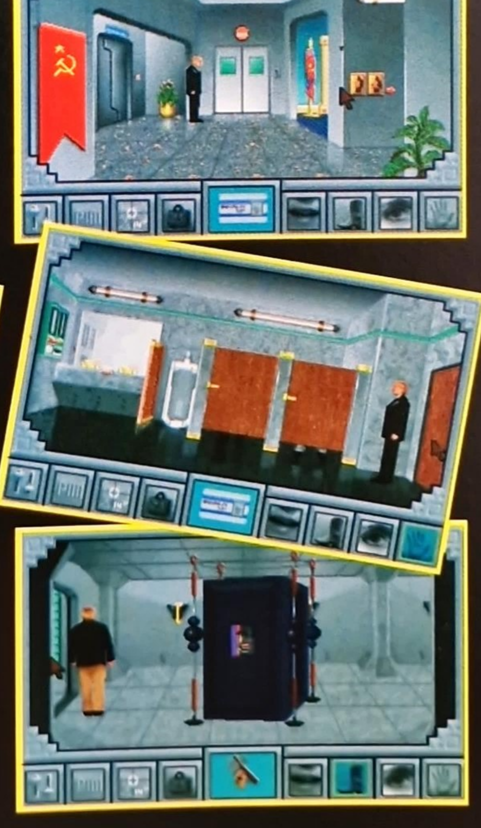
ENVIROTEK

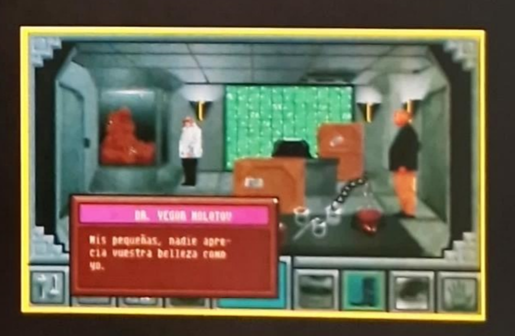
Se DIRIGIO hacia el edificio de la compañía. Una vez dentro, SALIO del ascensor y pulsó el botón rojo parpadeante. Su ayudante Ian subió al despacho: te dará información sobre un pedido que hay preparado para N.A.D.A. Caminando hacia la izquierda de tu pantalla, te encontrarás una caja: ABRELA. Coge el cristal, el CD y el dispositivo electrónico. Caminando, detrás de la mesa, descubrirás una pantalla.



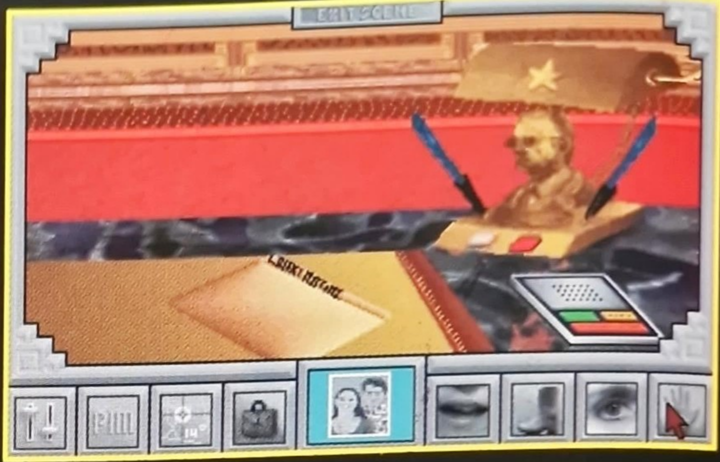


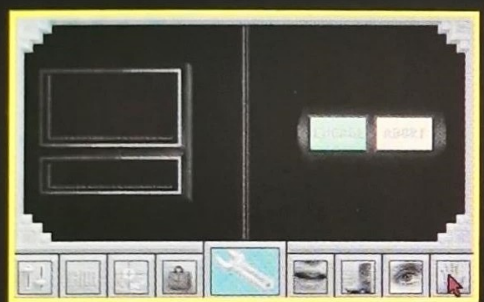




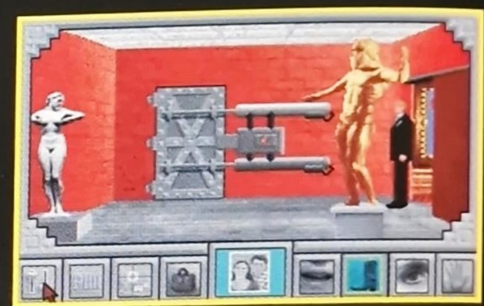




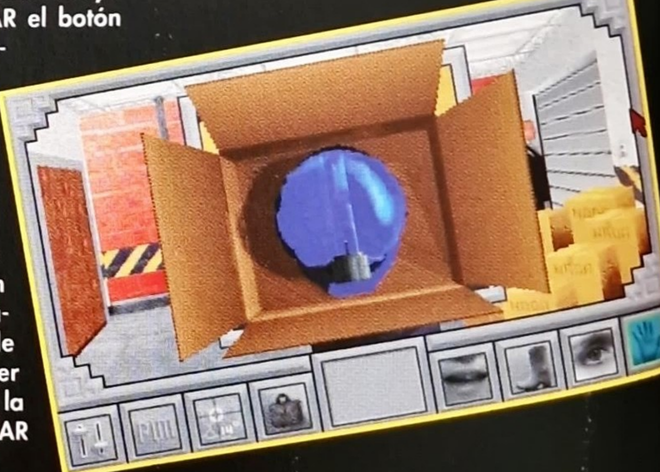


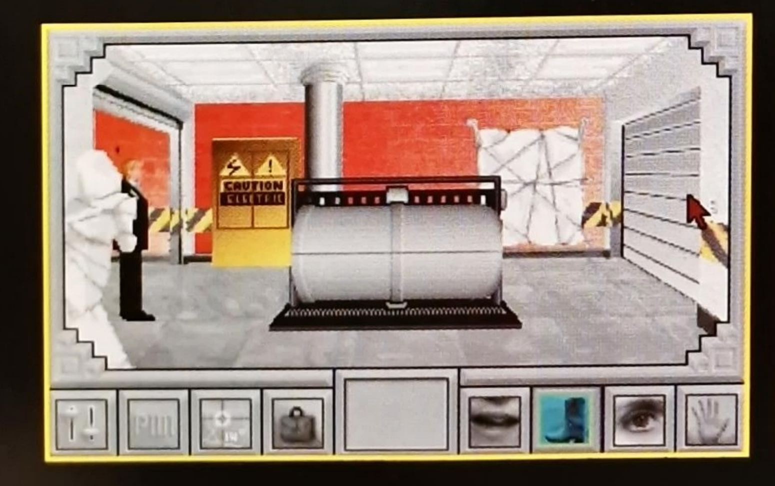


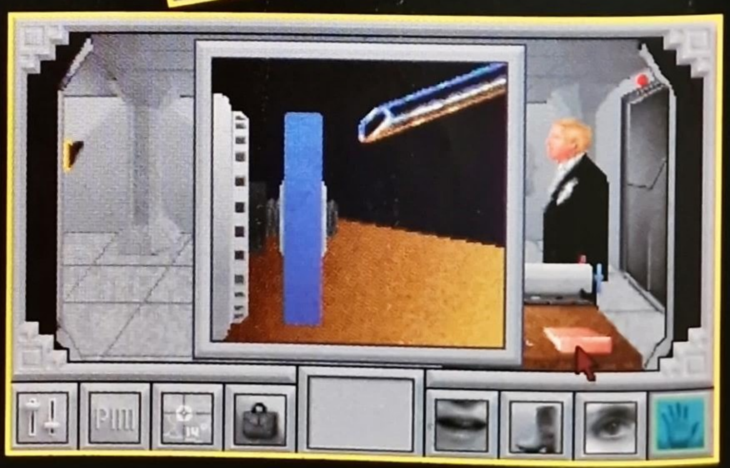




INTRODUCE los CD`s para ver la información: es un mensaje de Philip, que te informará, acerca de cómo los rusos robaron la máquina del tiempo, incluídos sus cristales. Estos cristales, según los chamanes, son los que les dan la vida, y ahora se están muriendo. Te reportará más información. Ahora VE hacia la izquierda y entra en tu laboratorio. Ve hacia la derecha y MIRA el panel de control holográfico: dándole al PLAY verde, obtendrás un mensaje de Luminaria. Ve al almacén, bajando por el ascensor. Ve a la derecha del todo y MIRA el control verde y rojo de la pared. PULSA empty. Sigue a la grua que ha puesto el barril sobre la cinta transportadora. Para que el barril vaya hacia la puerta, debes PULSAR el botón verde que hay en la viga. Ahora, VE hasta el fondo y pulsa otro interruptor para abrir la puerta elevadora. Debes coger la etiqueta del barril más cercano y ponerla al más lejano. MIRA la tapa del barril vacío, ABRELA y te metes dentro para infiltrarte en las oficinas rusas, yendo a aparecer poco después, dentro de las oficinas rusas. Debes coger la cuerda que sujeta el tótem a la columna. También debes TOMAR











la caja apilada más alta, ABRIRLA y coger el casco de obrero.

Camina hacia la derecha. En la siguiente habitación VE hacia el generador eléctrico. MIRA en la exclamación y PINCHA con el ratón en el punto de la misma. Aparecerá una puerta secreta detrás del armario. Es la oficina del Primer Secretario. MIRA en la cajonera, dentro del segundo cajón desde arriba. Dentro se encuentra una cruz de oro. Cierra el maletín y el cajón. Ve a la mesa del Primer Secretario y métete entre la mesa y la silla: para sentarte, toca con la mano el respaldo. De la carpeta que hay encima, coge la foto. Agarra el control remoto. Con VIDICOM, obtendrás información preciosa, así como puedes utilizar el mapa para informarte, tocando en los puntos que parpadean.

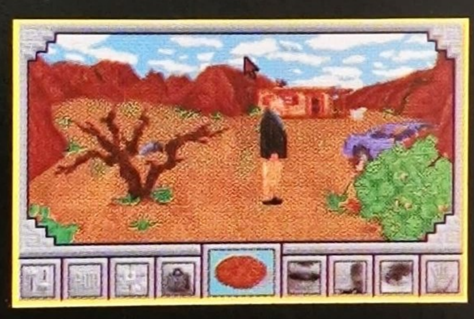
Sal del mapa y de ésta habitación, yendo hacia una puerta secreta a la izquierda. Se abre ACCIONANDO un interruptor que está dentro de un adorno circular en la madera de la pared. Verás una habitación con un puerta de seguridad. Para abrirla, PULSA el interruptor rojo que parpadea, luego MIRA de cerca el pomo, y GIRALO pero no entres en la sala. Como está oscura, debes salir al pasillo donde moviste el armario que hace las veces de transformador eléctrico y ABRIR la única puerta que queda. Ve entonces a la habitación de las esculturas y entra. Acércate al pedestal y MIRA de cerca el artefacto.

En este momento debes deshacerte de los CD, porque el inventario estará lleno a reventar.

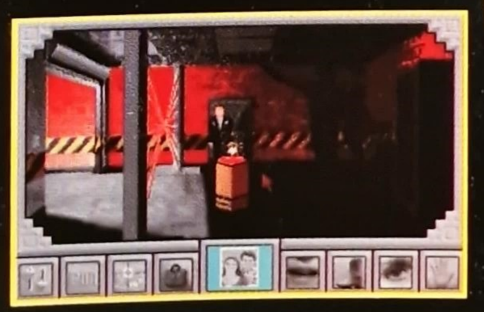
COGE el verdadero cristal y reemplázalo por el falso. Camina hacia la puerta por donde entraste y sal de la habitación. Siéntate en el escritorio otra vez y PULSA el interruptor rojo que hay en la lámpara: se abrirá un pasadizo que es por donde tienes que salir. Aparecerás en una habitación que ya conoces de sobra, pero no sabes qué es lo que tiene en medio: es un cámara de hibernación.

Ella tiene a la derecha un panel de control. USA la llave inglesa para quitar la tapita y verás un teclado de cuatro colores. Combinando estos cuatro colores, se abrirá la cámara. La combinación es: Rojo, Azul, Verde, Amarillo, Azul, Amarillo. Cuando la cámara termine de abrirse, métete dentro.







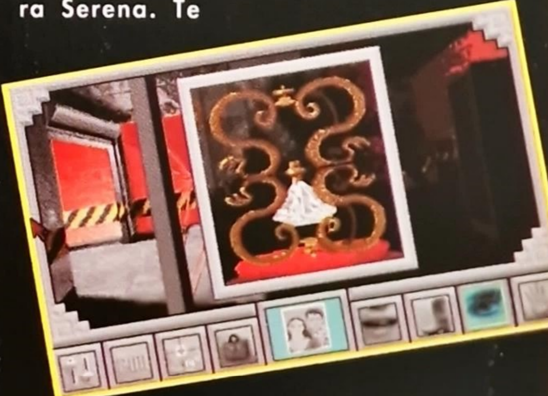


LABORATORIO NACIONAL LOS ALAMOS

CAMINA hacia la mesa y COGE la pila que hay encima, para ACOPLARLA al casco y tener luz. Camina hacia la izquierda para entrar en otra sección del laboratorio y ABRE la puerta que tienes delante, entrando en la oficina de Molotov. COGE la pipeta, vuelve al laboratorio para AFILARLA -siempre mirando de cerca- usando el afilador. Con el interruptor rojo comienza a dar vueltas el aparato. Con la pipeta afilada, vuelve otra vez al despacho y dirígete a la urna de la esquina, y MIRANDOLA en primer plano, DESLIZA la pipeta entre los láser y PINCHA una carta. Las letras escritas en la carta, corresponden leidas al revés a los números 2734. Camina por el despacho de Molotov y trepa por la silla -tocándola- hasta alcanzar la rejilla del aire. Abrelo y métete dentro. COGE el sensor del inventario y enchúfalo. Después COGE el casco con la luz para poder ver donde pisas. Si se enciende la luz verde del aparto sensor, es que te acercas al destino, si es la roja la que se activa, te estás alejando, y si están las dos, es porque has llegado a tu destino.

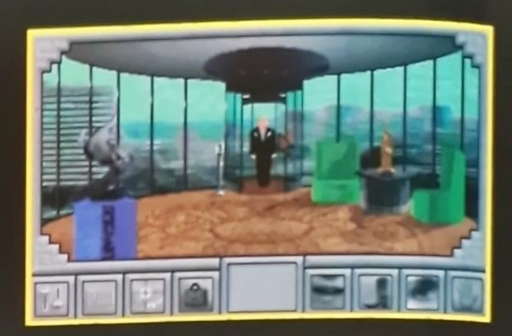
En el laberinto debes girar en "U", a la Derecha, Avanzar, Izquierda, A, D, A, Iz, A, Iz, A, A, A, D, A, D, A, A, A, A, A, D.

Una vez hayas llegado a tu destino, RECOGE el sensor y toca la rejilla para salir de los conductos. Debes descender hasta el laboratorio de la doctora Serena. Te









pedirá que te identifiques o sonará la alarma: debes DARLE el aparato sensor acercándote todo lo que puedas a ella. En el aparato -en primer plano después de mirar- encontrarás un mensaje de tu hijo. Le dice a la doctora que te dé un poema, un trozo de vasija y que busques al indio Shaman NO-KAH-WAT en el pueblo Lakona. La doctora te llevará hasta allí.

El poema dice así: Tú no eres la primera pero serás la última, cuando seas pasado, tambien futuro serás. En estados divididos, la verdad vencerá. Lo primero, segundo para mi reina será mezclados para lograr que ocho fueran y de la puerta de Kronon una llave hicieran.

COGE del suelo un trozo de cerámica que está incrustado y COMBINALO con el que ya tienes en el inventario para hacer uno más grande. Debes RECOGER también una cuerda que encontrarás por la cerca. Ahora debes ir al pozo por donde asoma la escalera y BAJAR por ella.

DENTRO DE LA KIVA

Dentro de la gruta, encontrarás un tercer trozo de cerámica. Si lo UNES al grandote que ya tienes, se transformará en un jarrón con forma de serpiente que, desenrroscándose, caerá al suelo para acabar como argolla de la losa de alguna misterosa entrada. Para levantar la piedra, necesitarás construir un sistema de contrapesas. Así pues, vete por el cubo que se encuentra en el brocal del pozo.

Sujeta la cuerda del inventario al cubo y baja el cubo con la cuerda por el interior del pozo para subirlo lleno de agua. Ahora, agarra el trozo de cuerda que queda colgando en el extremo del pozo e introdúcelo en tu inventario. Debes ENHEBRAR el final de la cuerda que cuelga por fuera del pozo a la argolla que hay encima del pozo. Hay un problema y es que la cuerda resulta insuficiente par cubrir la distancia que existe entre la argolla que hay encima del brocal y la de la losa de piedra pasando por una tercera argolla que se encuentra encima de la losa de piedra, por lo tanto, lo que debes hacer es atar a la serpiente-argolla el elástico que sujetaba el tótem. Coge el extremo y mételo en el inventario. Este extremo has de atarlo a un puntito dorado que tiene la argolla y automáticamente quedará el elástico entre las dos argollas, restando por cubrir la distancia que media entre las argollas del techo. Para suplir esta deficiencia, coge un trocito de cuerda que queda junto a la argolla-serpiente y LLEVALO hasta la cuerda que sostiene el cubo: se unirán. Para ayudarte, EMPUJA el cubo dentro del pozo y ve a tirar con todas tus fuerzas de la argolla del suelo. Una vez abierta la trampilla, camina hacia ella y métete dentro sin miedo.

CON NO-KAH-WAT

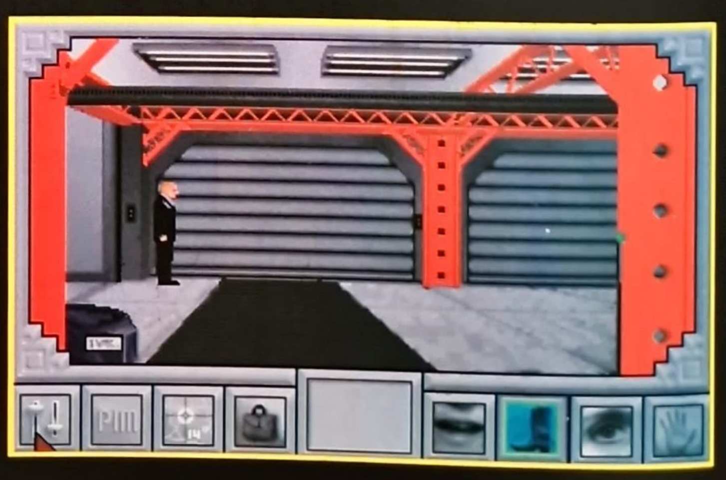
Deberás HABLAR con el sabio. Te mostrará una visión y te regalará su vara espiritual para que te proteja. Su hija, que se encuentra levitando, NECESITARA la foto que tiene con tu hijo para darte la información que te será útil: ella te habla desde el más allá y tiene una rosetta para tí.

La puerta del pasado está abierta y de repente te encuentras en Nuevo Méjico, al lado de la casa de tu hijo Phillip.

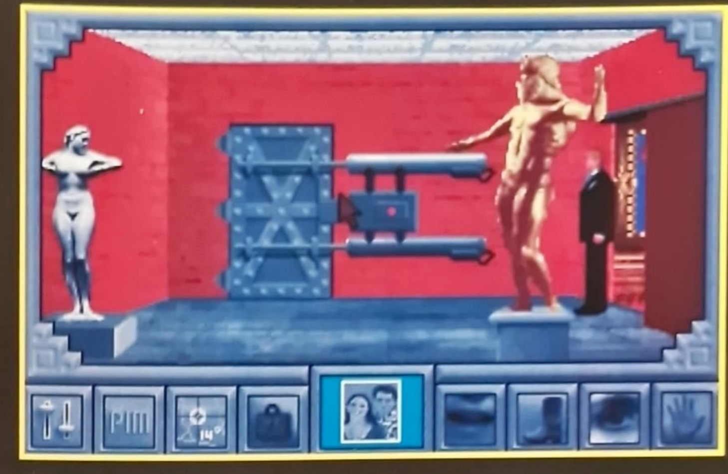
LA CASA DE PHILLIP

Camina hacia la casa, abre la puerta principal y entra en ella. Pon la rosetta en el lateral del armario para que se abra el compartimento secreto que contiene el otro cristal y COGELO. En el hueco de la chimenea hay tres cerillas que también debes RECOGER, así como el hacha que se encuentre en la tercera balda de la estantería. Debes cogerla y salir de la casa. Dirigiéndote hacia la derecha, te encontrarás con unas colmenas. USA la pipa con la colmena IV para auyentar a las abejas. MIRA en la colmena y COGE el segundo panal comenzando por la derecha, porque allí está la segunda parte de la carta donde viene escrito un trozo del poema.









En la parte derecha de la escena, verás unos pájaros. Debes ir donde están ellos, porque te coducirán hasta la entrada de una cueva con dos subdivisiones. En la parte de la derecha de la entrada, hay un pequeño hueco en la pared.

Dentro del hueco debes recoger un palo que hay entre otros objetos. Debes tomar el camino de la izquierda en la gruta. Con el palo y el trapo grasiento que recogiste en el hangar del Capitolio, te construirás una antorcha para poder ver por dónde vas. Enciéndela con una de las cerillas. Conforme vayas adentrándote en el interior de la gruta, encontrarás diversas sorpresas, entre otras que la salida se bloquea a causa de un derrumbamiento. Más adelante, tropezarás con un cadáver: el de Latimore. Debes arrebatarle la tarjeta. Camina hacia la derecha e introduce la tarjeta en la ranura de la puerta de cristal que te encontrarás dentro de la cueva. Camina hacia la izquierda, tira algo inservible del inventario a la basura -la antorcha- y entra en el ascensor que encontrarás.

DE VUELTA A LOS ALAMOS

Ahora te encuentras de nuevo en el laboratorio de Molotov. Debes CAMINAR hacia la izquierda y ENTRAR en la máquina del tiempo. Deposita los cristales en sus huecos, sal de la máquina y dirígete a la oficina de Molotov.

Al entrar te lo encontrarás ensimismado con sus pequeños engendros y amenazando tu vida. Si no actúas deprisa, te va a ir muy mal, por lo tanto, antes de abrir la puerta desde el laboratorio, coge el hacha y en cuanto deje de hablar dentro de la oficina, lánzasela matándolo.

En seguida, mira en su mesa y coge la llaves del candado que cierra el interruptor de la máquina y sal de ahí a toda prisa. Usa los números de la tarjeta, que son las coordenadas 2738 y 2734, y utiliza la llave para abrir el candado. Con la máquina del tiempo viajarás a casa de Livinston.

LA CASA DE LIVINSTON

Camina hacia la casa. Ve hacia él y háblale. Ve hacia el asta de la bandera.

Debes mover la roca que hay en la base del asta de la bandera y coger una nota.

Vete hacia el porche y mira el pescado que hay en la pared de la izquierda. En la boca del pescado más cercano, hay una llave: cógela. Echa un vistazo tambien en el baúl más cercano, ábrelo con la llave y toma la bandera. Izala en el palo.

En ese momento sobrevuela un aeroplano. Debes hacerle señas para que aterrice, pagarle el precio del viaje y que te lleve a Las Cruces.

LAS CRUCES

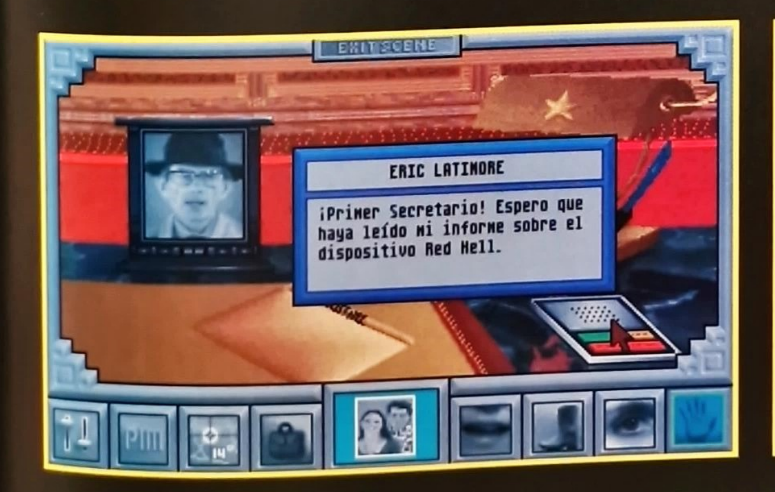
Abre la valija de seguridad del avión y coge dos bengalas y una pistola y mételas en el inventario. Carga la pistola con las bengalas. Una vez aterrizado, en la carretera te diriges hacia la iglesia, entrando en ella.

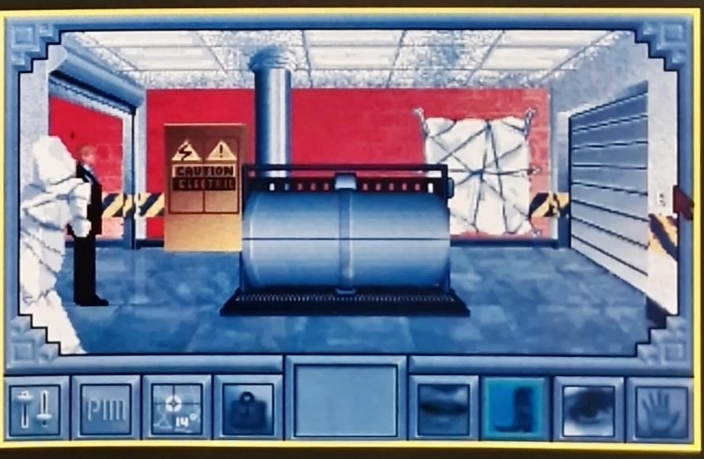
Camina a través de la puerta, a la derecha, baja unas escaleras. Escóndete en el hueco al fondo de la escena. El padre Cruz entrará en el sótano junto con dos Schmidt: Cruz y el más joven prefieren el interior de un habitación secreta y el viejo sale al santuario. Debes mirar en el almacén, y con el almacén en primer plano, usa la cruz de oro para bloquear la puerta y déjala ahí.

Mira ahora en el tubo de gas en el suelo, cerca del almacén. Con el tubo en primer plano, coloca el condón y da la vuelta a la válvula para que se infle.

Sal del sótano rápidamente. Sal también del santuario y ve hacia el camino, fuera de la iglesia y sube por él. La iglesia estallará hacia tí y lanzará una caja hacia donde está el avión. Ahora Schmidt está en el interior del avión, porque fué lanzado con la caja. Como el avión está listo para volar, debes dispararle a la bodega con las bengalas, para impedir que despegue. El avión se incendiará con Schmidt realizando el viaje de regreso.

JOSE VILLALBA MEDINA





- OK Tricks & Tracks: LITIL DIVIL
- Tipo: ARCADE INTELIGENCIA
- Compañía: GREMLIN
- Distribuidor: ERBE

¡Hola! queridos lectores, lo primero que haré será presentarme, soy un pequeño diablillo que respondo al nombre de "Mutt", desde que nací he vivido en el submundo, donde cada día es igual al anterior, donde mi única ocupación al igual que la de los demás, es la de dormir, comer y rascarme; nada, absolutamente nada rompe nuestra monotonía.
¡Miento...!, por desgracia una vez al año se rompe esa preciosa tranquilidad con la Reunión del Gran Consejo. En ella se decide quién será el elegido para adentrarse en el Laberinto del Caos en busca de la Pizza Mística de la Abundancia. Cada año uno se aventura, pero ninguno ha regresado jamás. Por lo tanto a la hora de la elección la tensión se acumula en el silencio absoluto, nadie quiere ser el elegido, cada diablo decide su suerte sacando un palito del interior de un caldero y el que saque el más pequeño ...
Para qué seguir contando, supongo que ya os imagináis a quien le ha tocado ¡verdad..!



BUSQUEMOS JU



sea posible, pues aparte de tener que costearnos las compras, encontraremos un guardián al final de cada nivel, al que tendremos que donar grandes sumas de dinero si queremos que nos de la llave que abre la última puerta.

Las llaves de final de nivel son las únicas que se pueden comprar, pues las demás llaves que abren las numerosas puertas cerradas del laberinto las encontraremos esparcidas por los túneles de LITIL DIVIL.

Las habitaciones son la parte principal del juego, las cuáles abriremos de una simple patada, aquí es donde realmente se nos pondrá a prueba, en todas ellas deberemos acudir a nuestro ingenio para salir airoso de ellas, incluso tendremos que librar combates con diferentes especímenes. Una vez que hayamos superado una habitación, ésta desaparecerá por arte de magia y nos dejará continuar recorriendo el laberinto. En algunas habitaciones se nos entregará un objeto como recompensa a nuestro trabajo.

Los túneles nos guardan todo tipo de sorpresas, buenas y malas, pero más bien de estas últimas. Multitud de trampas, como fosos de los cuáles surgen bestias abominables o llamaradas de fuego, ventanas de las que saldrá una mano que nos golpeará duramente o afilados pinchos que saldrán bajo nuestros pies haciendo bajar nuestro tiempo de vida, y otras muchas trampas que dejaré que las sufras sin previo aviso.

La vida que tenemos viene representada por una barra de salud situada en la parte inferior de nuestro monitor, no dejes que ésta se sitúe al final. Por suerte, también hay esparcidos por los túneles ciertos objetos con el fin de alimentarnos y hacer subir la barra de la salud como son los quesos, botellas o manzanas; pero el mejor alimento que podemos encontrar son los corazones que nos sitúan la barra de la salud a tope.

En cada nivel encontraremos las denominadas "habitaciones de salvar" donde podremos grabar el juego donde lo dejemos y poder continuar en otro momento, pues no creo que seamos capaces de conseguir la Pizza en un solo día, pero en fin cosas más increíbles se han visto.

Cada nivel esta custodiado por dos enormes guardianes, el primero armado con una enorme cachiporra, lo encontraremos situado en la entrada, con la ayuda de un simple palo tendremos que arrojarlo al abismo, algo fácil con un poco de práctica. Sin embargo el segundo guardián se las trae, éste aparecerá custodiando la última sala de cada nivel en la cual se encuentran las estatuas de los diablos que murieron en el intento de alcanzar la pizza. Aunque es más listo y hábil que el

Pues si, he sido seleccionado para embarcarme en la aventura más grande de mi vida. No es justo, ¿por qué he de ser yo quien vaya en busca de la Pizza?, os escribo para ver si alguno de vosotros se apiada de mí y entra conmigo en el Laberinto, por favor no me dejéis entrar solo. ¡OS LO SUPLICO! Tendremos que atravesar cinco niveles, compuestos por enormes y problemáticos túneles en los que tendremos que localizar la salida hacia el siguiente nivel, pero no solo habrá túneles llenos de trampas y fosos que nos perjudicarán, sino que encontraremos alrededor de cuarenta habitaciones llenas de acertijos y desafíos que deberemos resolver si queremos seguir adelante en nuestra aventura.

Además de la astucia que necesitaremos para resolver los enigmas de las habitaciones, habrá que hacer uso de ciertos objetos que compraremos en lo que se llama la "habitación de las golosinas", habrá una de ellas en cada nivel a excepción del tercero. El dinero para realizar dichas compras lo encontraremos esparcido por los diferentes túneles del juego, muchos de los objetos que se pondrán a nuestra venta no nos serán de ayuda, pero como es poco lo que debe pagarse por ellos, es mejor comprarlos todos.

Debemos recoger todo el dinero que nos

SIMBOLOS

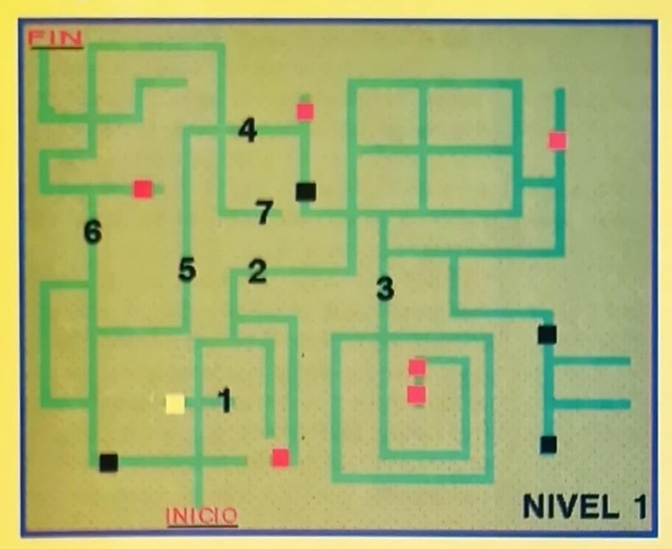
1-7	HABITACIONES
■	TIENDA GOLOSINAS
■	GANAR ENERGIA
■	LLAVE
■	SALVAR
■	PUERTA CON LLAVE
■	PERGAMINO
A-M	INICIO TRANSPORT.
A-M	FINAL TRANSPORT.







NTOS LA PIZZA



primero tenemos la ventaja de poder utilizar la hoz comprada en la primera habitación de las golosinas para poder destruirlo.

En la parte superior izquierda de la pantalla, ira apareciendo el plano de cada nivel a medida que lo vayamos resolviendo y que nos servirá para tener una orientación clara de la situación, pero para que lo tengamos aún más claro he preparado cinco detallados mapas, para que no tengamos ningún tipo de problema en cada uno de los laberintos. En ellos se nos informa sobre la situación de cada una de las habitaciones, de los corazones y de lugares de vital importancia en el transcurso de la aventura.







PRIMER NIVEL

Doy por hecho que ya nos hemos desecho del guardián de este nivel, o sea que manos a la obra, lo primero que debemos hacer es darnos una vuelta por el laberinto en busca de tesoros para después dirigirnos a la habitación de las golosinas donde comprar un alfiler, un cubo, un spray y una hoz. Recuerda que en el mapa encontrarás la posición de las llaves para las tres puertas cerradas, así como la situación de corazones y de la habitación de salvar.

Ahora pasaré a explicarte como resolver cada una de las habitaciones de este nivel:

(1) HABITACION DE LAS ARAÑAS: Nuestra misión será la de destruir a la enorme araña que habita en esta habitación, el peligro de esta pantalla reside en las numerosas crías que salen del interior de la araña, de nada nos servirá pisarlas y destruirlas, pues por cada una que se destruya aparecerá otra, no dejes que se te acerquen o te envolverán con su tela, para deshacerte de la araña madre tendremos que acercarnos lo más posible y eliminarla con ayuda del spray que compramos anteriormente. Al lograrlo aparecerá una linterna que deberemos recoger,



está debió pertenecer a un diablo que tuvo menos suerte que "Mutt".

(2) HABITACION DE LAS ROCAS CON AGUA: Nos encontraremos ante una especie de lago subterráneo, el cual deberemos atravesar saltando sobre las rocas que hay en medio, pero ante el peligro de que estas se hundan alternativamente, hay que sumarle la presencia de un gran pez que intentará tirarnos al agua. Al llegar a la penúltima roca una cabeza monstruosa nos lanzara una llamarada que deberemos evitar aguantando unos breves instantes sobre dicha roca, para luego saltar sobre la última roca y con ayuda del cubo que poseemos arrojarle agua con el fin de destruirlo.

(3) HABITACION DE LAS PLATAFORMAS: Deberemos localizar una gema en el interior de un cofre, situado en una de las muchas pantallas de que consta esta habitación, para ello tendremos que saltar entre numerosas plataformas y utilizar los transportadores que nos llevaran de una pantalla a otra, deberemos tener cuidado con dos esqueletos que no pararan de tirar huesos intentando dar al traste con nuestro propósito.

(4) HABITACION DEL LUCHADOR: La acción transcurre sobre una especie de tatami circular donde nos batiremos a muerte contra un enorme y gordo luchador de sumo, al que tras darle varios certeros golpes y ayudándonos del alfiler, nos será bastante fácil deshacernos de él.

(5) HABITACION DE LOS ESQUELETOS: Nada más entrar localizaremos rápidamente donde se encuentra la salida, pero también observaremos que está custodiada por la presencia de un enorme encapuchado, el cual al golpearlo lanzará sobre nosotros un esqueleto armado al que tendremos primero que destrozar a golpes y segundo pisotearlo para que no pueda revivir. Tres serán los esqueletos que el encapuchado mande contra













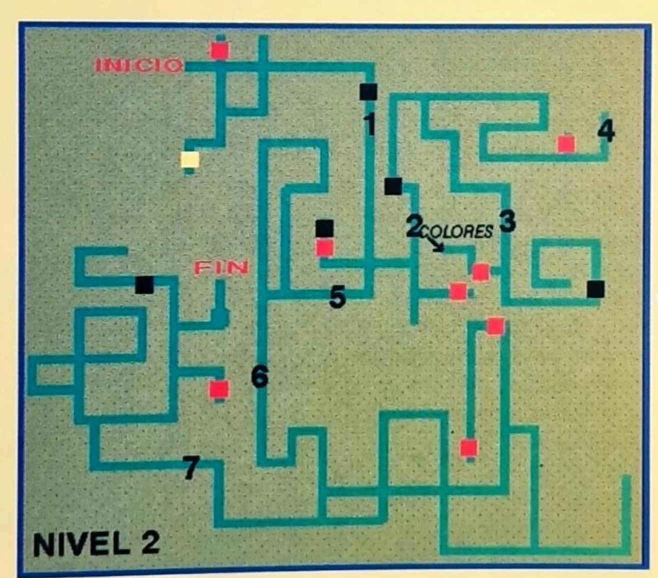
nosotros, y los tres habrá que destruir para continuar adelante.

(6) HABITACION DE LA SIRENA: En una sala sumergida en el fondo del lago, nos presentaremos ante una gigantesca sirena rodeada de tres peces, cada uno de los peces está representado por un signo diferente, el signo de (mayor que) el de la derecha, una línea vertical el del centro y una línea curvada el pez de la izquierda. La sirena nos pondrá a prueba, preguntándonos que pez es el propietario del signo o signos que ella elija. Si logramos contestarla correctamente 6 veces un anzuelo bajará en su busca llevándosela a la superficie muy lejos de nosotros, momento en el que se abrirá un túnel por el que podremos escapar de la habitación.

(7) HABITACION DEL GUSANO: Nos encontramos ante una chimenea la cual no arde correctamente debido a que diversas compuertas impiden que la llama se eleve.

Deberemos hacer que ésta se eleve para que queme la cuerda que sujeta un yunque y así poder cogerlo. Las compuertas pueden moverse con ayuda de tres palancas, debemos tener cuidado pues la palanca de la izquierda es manipulada al azar por un desagradable gusano verde, al que te aconsejo que trates a patadas, pues la palanca que él mueve hace variar la posición de las otras dos. Una vez que consigas el yunque, recuerda aplastar con él al gusano.

Antes de abandonar el primer nivel deberemos enfrentarnos al guardián que custodia la salida, atácalo despiadadamente y estate atento para poder retirarte o agacharte a tiempo ante sus temibles golpes. Una vez que le hayas destruido pasaremos frente a las estatuas de tres diablos que perdieron sus vidas en el laberinto. Situando bajo ellas el yunque, la linterna y la gema, liberaremos sus almas perdidas.



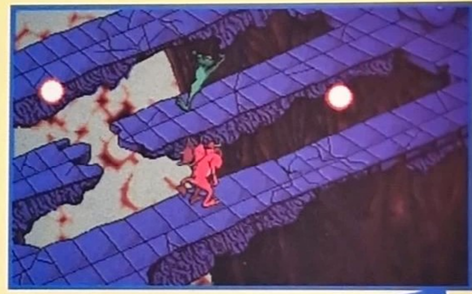
SEGUNDO NIVEL

Una vez que hayamos dado la paliza que se merece al guardián correspondiente, nos iremos a comprar a la tienda una corbata, unas gafas, una lupa, una tabla y un hacha.

Hay ciertos detalles a los que deberemos empezar a estar atentos, como es la aparición de dos carteles a ambos lados del túnel que nos avisan de la presencia de minas ocultas que hacen bajar la barra de salud si topamos con ellas, el remedio ante esto es apresurase a recoger un pergamino que se encuentra marcado en el plano, el cual nos permitirá ver las bombas. Otro detalle de importancia son las enormes "equis" blancas que encontraremos dibujadas en el suelo. Al saltar sobre ellas la vida se nos pondrá al máximo, pe-

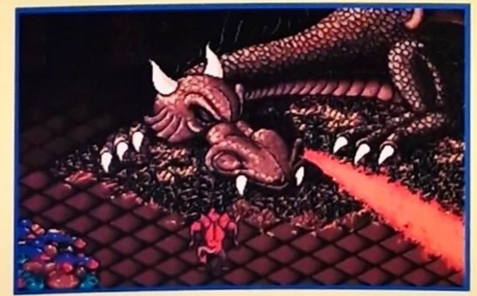














ro no debemos abusar de ellas o un gran piano caerá sobre nuestras costillas.

Deberemos ir a ver tres botellas dibujadas en una de las paredes del laberinto, representadas por tres colores diferentes y en una secuencia determinada (rojo, verde y azul), recuérdala, será imprescindible en la Habitación de las Pócimas de este mismo nivel.

Si observas el plano de este nivel no te será difícil encontrar las 4 llaves necesarias para abrir otras tantas puertas.

(1) HABITACION DE LA CHICA: En esta primera habitación observaremos una preciosa muchacha atada a punto de morir bajo el afilado borde de un péndulo, y el único modo de salvarla es colocar correctamente un puente formado por pedestales, los cuáles se manipulan por medio de unas sogas que cuelgan del techo. Una vez salvada la muchacha, nos proporcionará un beso, y un hermoso corazón.

(2) HABITACION DE LOS TRES PUENTES: Problemas y más problemas, si queremos seguir avanzando deberemos cruzar al otro lado de la pantalla por medio de los tres puentes ruinosos que aparecen en pantalla, y por si fuera poco un desagradable bichejo verde que nos tragará y escupirá si logra cazarnos. Pero eso no es todo, unas esferas blancas saltarinas nos lanzarán al vacío con solo rozarnos. Para lograr pasar nos situaremos justo antes de donde se derrumban los puentes de forma que las esferas no puedan alcanzarnos, para que en el momento que el bichejo se despiste salir corriendo hacia la salida. Bastante habilidad necesitaremos.

(3) HABITACION DE OBSERVACION: Nos situaremos junto a un mago que nos pondrá a prueba con un conocidísimo juego. El mago esconderá bajo una de las tres calaveras que posee, un ojo, a continuación las intercambiara rápidamente de posición, para luego preguntarnos bajo cual de ellas se encuentra el ojo.

Acertando tres veces seguidas se acercará una plataforma de la que poder recoger un dado para nuestro inventario.

(4) HABITACION DEL DRAGON: Otra vez se pondrá a prueba nuestra habilidad en una sala cuyo objetivo será coger un pájaro dorado situado al otro lado de la habitación. Pero para llegar a él deberemos esquivar las llamaradas que salen de las fosas nasales de un dragón dormido, para ello cogeremos gemas situadas a la izquierda de la sala con el propósito de lanzarlas contra las fosas nasales, logrando que estas impidan la salida del fuego, debe hacerse rápido pues las gemas aguantan poco el calor del fuego.

(5) HABITACION DEL LUCHADOR: Aquí igual que en el anterior nivel y en los niveles que nos esperan, tendremos que luchar en el tatami circular contra un enemigo cada vez más peligroso, esta vez con ayuda del hacha nos toca derribar a un guerrero armado con un grueso hueso.

(6) HABITACION DE LAS POCIMAS: La presencia de tres brujas en esta habitación y el tener que escapar de ella por una reducida puerta, nos lleva a realizar una pócima mágica con unos tubos de ensayo que hay en la pared de la habitación, escogiendo los correctos, los cuáles reconoceremos recordando la secuencia de colores de las botellas que vimos en uno de los túneles. Una vez estén en nuestro poder los vaciaremos en un caldero y beberemos de la pócima, ésta nos convertirá en un diminuto ratón que correrá hacia la salida intentando evitar que nos capture el gato de las brujas.

(7) HABITACION DE LAS POMPAS: En una larga cueva en la que numerosas pompas caen, deberemos saltar sobre las mismas, hasta alcanzar en el interior de una de ellas una palanca que nos servirá para accionar un mecanismo situado justo en el punto de partida, el cual acerca un puente al otro lado de la cueva, pudiendo así llegar al otro extremo y abandonar la sala. Tener en cuenta que las pompas más gordas aguantan mucho más que las pequeñas.

Otra vez toca luchar con el último guardián, es algo más listo, pero por supuesto nosotros lo somos más, y le destruiremos sin muchos sufrimientos.

Después entraremos en la habitación de las estatuas liberando tres nuevas almas.

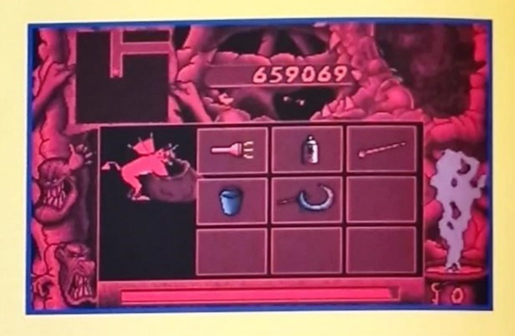
TERCER NIVEL

Nos encontramos ante un impresionante laberinto, pasillos y más pasillos en los cuáles solo encontraremos una habitación, pero antes y después de resolverla tendremos que recorrer todos los lugares con el fin de llenar nuestras arcas con el máximo de tesoros posible, como todo el dinero no será suficiente para salir del laberinto, podremos obtener



HABITACION DEL NIVEL 3



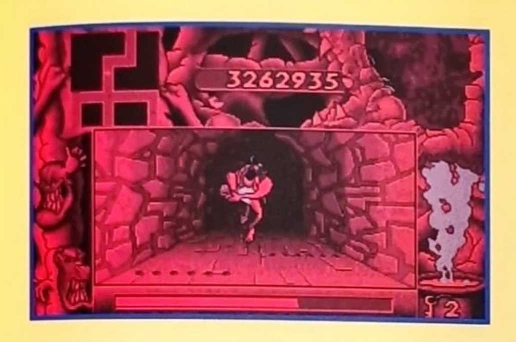


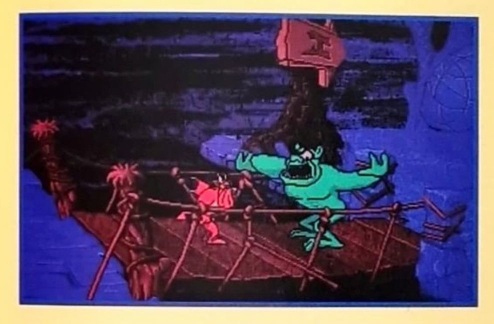






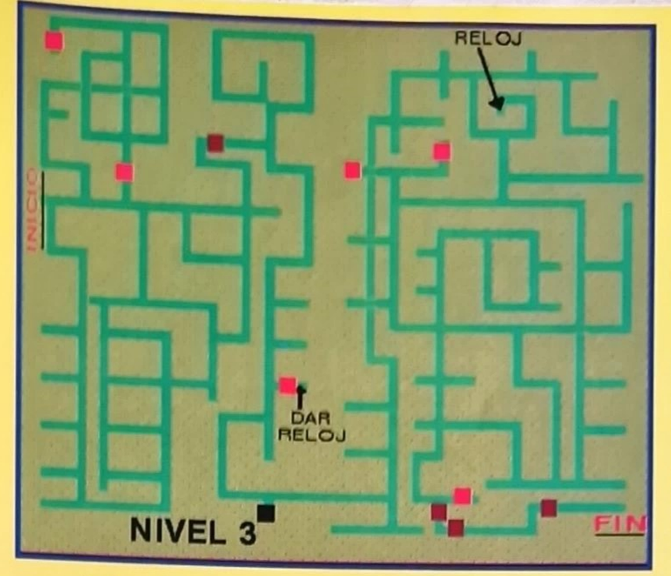












una rebaja en la compra de una de las llaves si al recaudador le entregamos un reloj que alguien se dejo olvidado en uno de los túneles.

Como os he comentado solo hay una habitación, pero ésta vale por varias por su duración y complejidad, tendremos que salir airosos de un laberinto de tres alturas. El primer peligro que encontraremos será una secuencia de baldosas que cambian continuamente de color, deberemos pasar sobre ellas pero cuando éstas sean del mismo color que el resto del suelo, para ello nos situaremos justo al lado y cuando la más cercana sea de nuestro color avanzaremos rápidamente sin detenernos, de otro modo...

Nos dirigiremos en busca de una metralleta con la que poder destruir otro de los peligros del laberinto, unas estatuas que nos lanzan proyectiles a destajo.

Si intentas llegar a la salida por un camino distinto al marcado en el plano, encontrarás baldosas que desaparecen al pisarlas, de modo que tendrás que salvarlas con un gran salto.

Para movernos de una planta a otra utilizaremos los ascensores situados en el interior de unas pequeñas habitaciones que podremos ver pulsando el botón de salto y disparo.

En cada planta hay que recoger un objeto, en la primera una jarra, unas pesas en la segunda y un cazo en la tercera. Todos ellos nos servirán para liberar otras tres almas perdidas al finalizar el nivel.

CUARTO NIVEL

Pocas son las cosas a destacar en este nivel, tan solo el tener que recoger una corona (marcada en el plano), que tendremos que entregar antes de abandonar este nivel. Por lo demás es bastante semejante, puertas cerradas con llaves, corazones y "equis" que aumentan nuestro tiempo de vida, el socorrido pergamino que hace visible las bombas y el imprescindible y adorado dinero. Se me olvidaba, debemos hacer nuestras compras, que serán una espada, un martillo, un libro y un puñal.

Nuevamente deberemos resolver siete enigmas en sus correspondientes habitaciones.

(1) HABITACION DE LA RAQUETA: Mucha vista se necesita para salir airoso de la sala que se nos presenta, una habitación formada por baldosas que desaparecen intermitentemente cambiando de posición, donde habrá que descubrir el recorrido justo para poder andar sobre ellas hasta el punto opuesto de la sala, con el fin de recoger una raqueta de tenis que allí se encuentra para después volver hasta el punto de partida, sin olvidar los rayos que son lanzados de un lado a otro intentando destruirnos. Os he dibujado un plano, el cual deberéis recorrer sin deteneros un solo instante, tanto a la ida como a la vuelta.

(2) HABITACION DEL RIO DE LAVA: Podremos realizar saltos en todas direcciones y en diferentes distancias sobre numerosas plataformas las cuales se deslizan sobre un río subterráneo de lava, nuestro objetivo no será más que recoger una llave depositada sobre una de las losas, y cuando ésta esté en nuestro poder aligerarnos en llegar al lado opuesto donde encontraremos la salida.

(3) HABITACION DE LAS PALANCAS: Comenzaremos sobre una baldosa que contiene en su centro una especie de círculo, nos enfrentaremos a un nuevo laberinto en el cual deberemos encontrar una baldosa idéntica a la inicial, para ello deberemos caminar entre caminos de baldosas en los cuales no podremos detenernos, ya que unos abominables monstruos surgidos del suelo nos devorarán, el único lugar donde poder descansar es sobre las baldosas que contengan una palanca,



la cual deberá ser accionada hacia la derecha de modo que aparezcan nuevas baldosas sobre las que caminar. No olvides que "Mutt" puede realizar saltos entre las baldosas.

(4) HABITACION DEL PARTIDO: Nos presentaremos ante la sala circular de todos los niveles, pero en este caso no nos batiremos en combate, sino que simplemente nos echaremos un entretenido partido de tenis, el cual será más fácil ganar de lo que en un principio pueda parecer. Tendremos que devolver las pelotas que él nos lance, prácticamente nos lanzará tres diferentes tipos de lanzamiento que distinguiremos por el color de la pelota. Las verdes que irán a nuestra izquierda y que devolveremos pulsando las teclas de dirección izquierda y derecha más la tecla fuego, las blancas que irán al centro las devolveremos con las teclas izquierda y derecha y las pelotas rosas que devolveremos con las teclas abajo y derecha.

(5) HABITACION DE LOS OJOS: Ante los ojos de "Mutt" se observa una enorme mano en la que, sobre sus dedos pulgar e índice reposan dos bicharracos que lanzarán disparos a mansalva. Nuestro objetivo será el lanzar seis ojos en el interior de tres calaveras que se encuentran girando en el centro de la gigantesca mano, cada vez que insertes un ojo en su lugar aprovecha para seguir lanzando, ya que los bicharracos esperarán algo más de lo normal para disparar.

(6) HABITACION DEL TABLERO: Nos batiremos en un combate de inteligencia contra un guardián sobre un tablero de 8x8. La salida se encuentra justo en la celdilla situada en el lado contrario y para llegar a ella deberemos evitar al guardián que realizará el mismo numero de movimientos que nosotros, si pisamos alguno de los casi 20 símbolos que hay, condicionaremos el movimiento de nuestro adversario y viceversa. Una vez hayamos vencido recogeremos el peón en el que se habrá convertido nuestro adversario, (una forma de lograrlo es avanzando cuatro veces hacia adelante y después continuar caminando hacia la derecha).

Antes de pasar a explicarte la siguiente habitación he de recordarte que debes recoger ahora la corona que más adelante nos hará falta.

(7) HABITACION DE LOS ARQUEROS: Nuestra misión será la de abrir un armario que contiene un hermoso espejo, la manera de lograrlo es accionando diversos botones dispersos en la pantalla, uno de ellos se encuentra justo en el armario, dos de ellos en dos plataformas fijas en la parte opuesta de la sala, y otros tres sobre unas plataformas móviles custodiadas por dos arqueros.

Una vez superada esta habitación solo nos quedará derrotar al ya conocido guardián de la sala de las almas perdidas, para poder depositar sobre las estatuas la raqueta, el espejo y el peón.

QUINTO NIVEL

Nos enfrentamos al último de los niveles, hubiese sido monótono si nos hubiesen colocado un laberinto similar a los demás, pero vaya si lo han cambiado, seis minilaberintos relacionados por unos divertidos transportadores que nos llevarán de uno a otro en un "pis-pas". Debe prestarse atención a alguno de estos transportadores ya que nos trasladarán a lugares no deseados, os aconsejo observar detenidamente el plano de este nivel.

¡Ah! en este nivel no hay ni una puerta cerrada con llave.

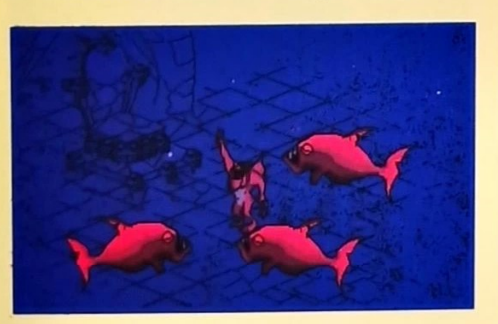
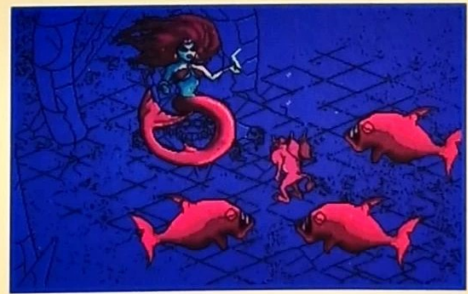


(1) HABITACION DEL OJO: Un agrio viejecillo montado sobre un gran ojo intentará destruirnos con la sola mirada de éste, no deberemos detenernos, al mismo tiempo que iremos colocando pequeñas bombas con la intención de hacer saltar por los aires al dichoso viejecillo, tres serán las veces que habrá que realizar el proceso para que podamos continuar en busca de la ansiada Pizza.

(2) HABITACION DEL TORO: En el centro de un rancho, bajo la atenta mirada de dos esqueletos, "Mutt" deberá domar un furioso toro mecánico, estaremos atentos al color de las herraduras que hay al fondo, si estas llegaran a alcanzar el color rojo daríamos con las costillas en el suelo teniendo que comenzar la doma de nuevo. Una vez conseguido nuestro propósito se nos recompensara con un gorro y un par de pistolas, con las que para empezar cazaré un gracioso pájaro.

Antes de presentarnos ante la siguiente habitación nos acercaremos a la tienda para comprar todo lo que allí halla en venta.

(3) HABITACION DE LAS PLANTAS: La regadera comprada en la tienda nos servirá
















para regar una pequeña flor que al crecer nos permitirá saltar sobre otras flores hasta alcanzar la salida de este jardín. Deberemos tener cuidado con las bolas que surgen del interior de algunas de ellas y sobre todo no detenernos sobre las plantas cuadradas pues son carnívoras, solo podremos descansar sobre unas plantas en forma de cara.

(4) HABITACION DEL BAR: Como si en el lejano Oeste nos encontráramos, entraremos en un auténtico salón tejano, en el que esquivaremos los agujeros que alguien realiza bajo nuestros pies y los disparos de un ser que se esconde tras la barra del bar, que será de quien nos tendremos que deshacer, la única manera de hacerle salir unos instantes de la barra es situándonos en la parte inferior izquierda, momento que aprovecharemos para matarlo y convertirlo en cenizas con las dos pistolas. También tendremos que derribar un esqueleto que dejará caer la llave que abre la puerta del salón.

(5) HABITACION DE LA SERPIENTE: Con ayuda del espejo que tenemos en nuestro poder haremos rebotar en él las bolas de fuego que una serpiente situada en el centro de la habitación lanza sobre nosotros haciendo que éstas exploten contra ella, ocho son las bolas que tendrán que impactarle para poder destruirla, un inconveniente serán las serpientes que salen de su interior, ya que si logran alcanzarnos nos destruirán.

(6) HABITACION DE LAS PALANCAS II: Nos encontramos ante un laberinto igual que el de la habitación número tres del anterior nivel, a excepción de que las luces están apagadas y tan solo nos serviremos de una diminuta linterna para ver por donde andamos, recuerda que las palancas deben situarse hacia la derecha y que puede saltarse sobre las losas vacías.

(7) HABITACION DEL ESQUELETO: Situado sobre las costillas de un enorme esqueleto, en la que tan solo nos vemos acompañados por una cama elástica tendremos que lograr salir por la mismísima boca del esqueleto, para ello situándonos en las líneas rojas que hay pintadas cogeremos carrerilla y saltando sobre la cama elástica echaremos los pies hacia adelante para, golpe tras golpe, destruir los dientes del esqueleto hasta poder escapar entre ellos.



Para poder liberar las últimas tres almas perdidas no tendremos que enfrentarnos al guardián de todas las ocasiones, esta vez nos presentaremos ante el tatami circular para enfrentarnos en un difícil combate, nos valdremos del hacha para reducir a nuestro enemigo, para vencerlo pinchale primero con el hacha en el estómago para después golpearlo de arriba a abajo, estando atento para saltar cuando lance fuego por su boca.

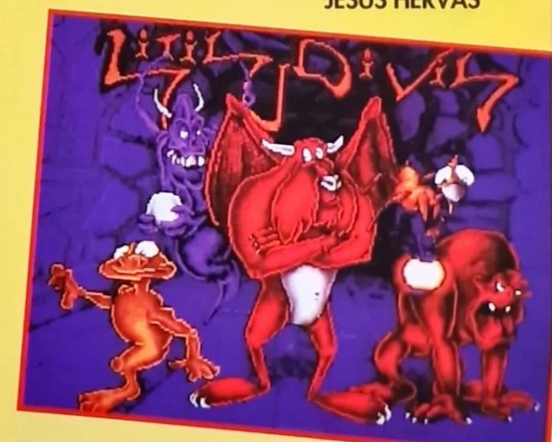
Tan solo nos resta acoplar la regadera, el hacha y el sombrero para abandonar el intrincado Laberinto del Caos.



Esto no me lo esperaba, os acordáis de la hermosa joven que salvamos del peligroso péndulo, pues aquí se encuentra para acompañarnos a recoger la más que merecida Pizza de la abundancia.

Qué hubiese sido de un pobre diablillo como yo sin tu ayuda querido lector, gracias de todo corazón y un abrazo de vuestro siempre amigo "MUTT". ¡HASTA SIEMPRE!

JESUS HERVAS





CUADRO TECNICO:
- OK Pack-Games CD: ACTION CD
- Tipo: SIMULACION
- Compañía: SPECTRUM HOLOBYTE
- Distribuidor: SYSTEM 4

REQUERIMIENTOS:
- EGA/VGA
- 640 Kb RAM
- Ratón, Teclado, joystick
- Adlib, Sound Blaster
- Disco duro mínimo: 0 Kb

Los simuladores tienen el honor de ser el primer tipo de juegos que se creó para los PC. No obstante, en un principio el ordenador se diseñó para aplicaciones "serias", y un simulador es un juego con grandes dosis de la realidad, sobre todos los de aviones. Ahora, y gracias a la capacidad del CD, disponemos de una recopilación de programas basados en su mayoría en artefactos militares que tantos adeptos han ganado en los últimos años.

AL L
LA R

Action CD
FALCON A.T.
STUNT DRIVER
Action SIXTEEN
TANK
FLIGHT OF THE INTRUDER
SUPREME SIMULATIONS
Spectrum HoloByte

Siempre es una agradable sorpresa encontrarse con un pack de programas dedicado a un género exclusivo. En esta ocasión nos tropezamos con tres programas dedicados completamente a la guerra, y otro a una emocionante carrera de coches.

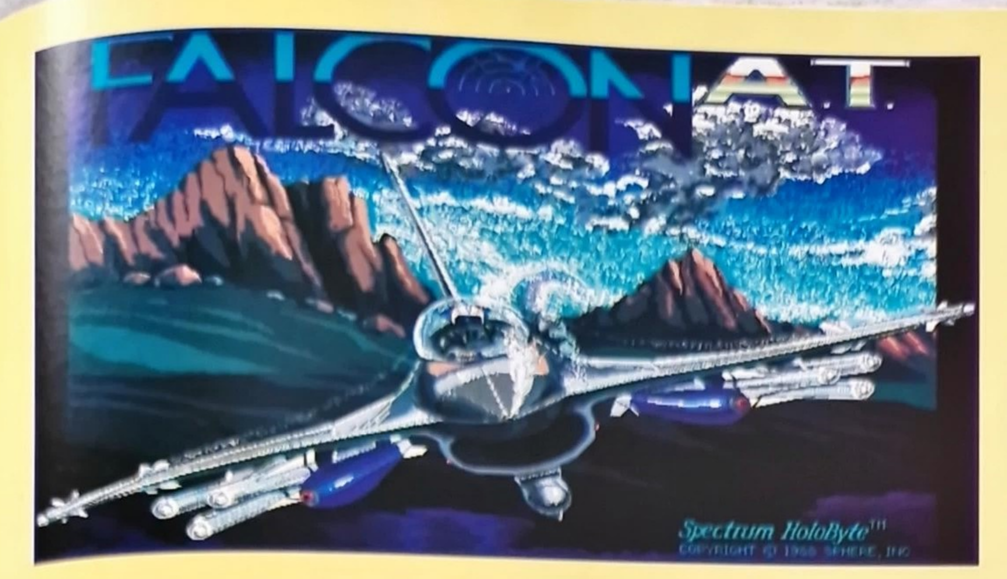
Los juegos fueron desarrollados hace ya algunos años, y resulta imperdonable que en su traslado al CD-ROM, nadie se haya molestado en añadir nuevos elementos a los juegos, tales como mejores gráficos, voces digitalizadas, etc. Sabemos que se trata de una recopilación, pero unas mejoras siempre vienen bien.

Pero vayamos comentándolos uno a uno...

FALCON AT

Como su nombre parece indicarnos, Falcon se desarrolló en una plataforma basada en un 286, y es sin duda, el título más flojo del pack, ya que adolece de unos gráficos muy normalillos, la música y los





IMITE DE EALIDAD

efectos sonoros se reproducen por el altavoz del PC y el movimiento no está conseguido.

Tal vez el mejor punto del programa sea su acercamiento al verdadero Falcon. Esto consigue que tengamos algo de idea sobre el despegue y aterrizaje y evite que nos estrellemos en la primera oportunidad. Pero carece de un tutorial en el propio juego, que siempre viene bien, aunque dispongamos de varios niveles de dificultad.

Por ejemplo, al elegir el rango de Teniente, nuestro avión dispone de combustible y armamento ilimitado, pero si escogemos ser Coroneles, la dificultad se eleva y el peso del armamento puede influir en el manejo del avión.

Falcon se queda por debajo de la media en cuanto a simulación. Lo siento por él, pero en su época fué muy divertido. Ahora las cosas han cambiado mucho.

TANK

Otro juego desarrollado hace tiempo, pero al contrario que el anterior, es divertido de manejar, aunque haya un montón de teclas con las más diversas funciones.

Los gráficos de la simulación son también antiguos, pero los distintos menús que manejemos en el juego son muy claros y precisos. Cabe destacar el menú de mapas y del control de los distintos pelotones, ya que no vas a dirigir un solo tanque, sino que estás al mando de todo un regimiento acorazado.





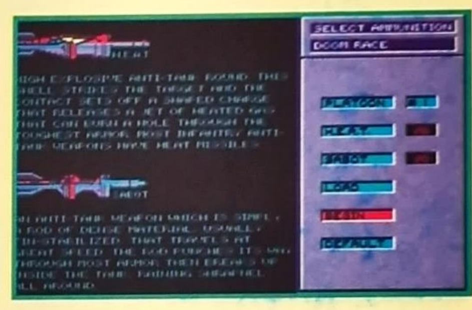


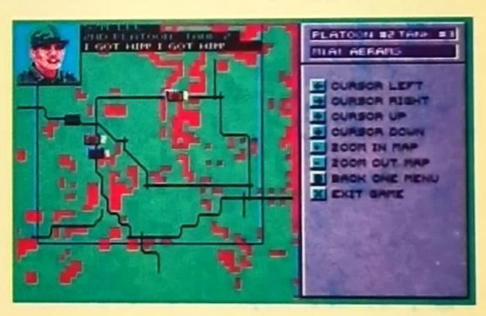


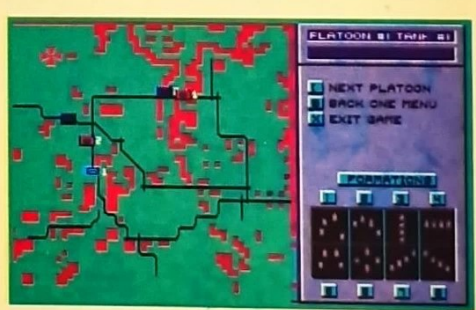


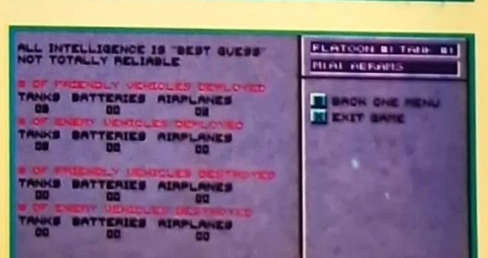


















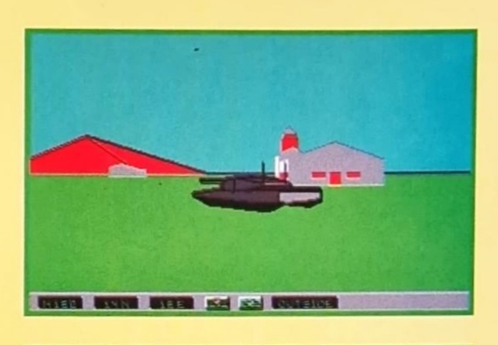




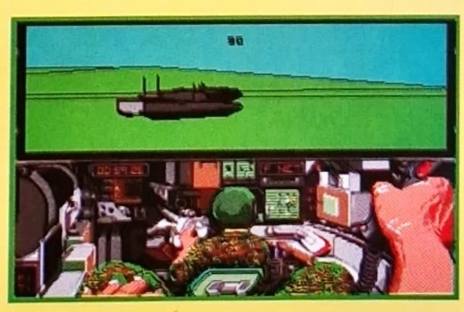


El vehículo a simular es un M-1, un tanque americano ya bastante antiguo, pero que ha dado unos perfectos resultados en el campo de batalla. Además, podemos contar con la ayuda de otros aparatos de la OTAN, tales como helicópteros o aviones, pero en Oriente Medio los potentes T-72, tanques soviéticos con la mayor tecnología conocida, serán nuestra pesadilla constantemente. Y si escogemos el escenario de Europa Central, nos enfrentaremos a todo el Ejército Ruso y sus terribles máquinas. Aunque eso era en la época de la Guerra Fría.

En resumen, TANK es un programa bastante fiel a la idea que se tiene de simulador y al mismo tiempo es divertido de jugar.







STUNT DRIVER

Manejar un Mustang ha sido y es el sueño de mucha gente. El típico coche de las persecuciones policíacas, es el que más vuelcos y accidentes ha tenido en el cine. Muy popular en las series negras televisivas de los 70, el Mustang es un coche idóneo para la acrobacia y la velocidad.

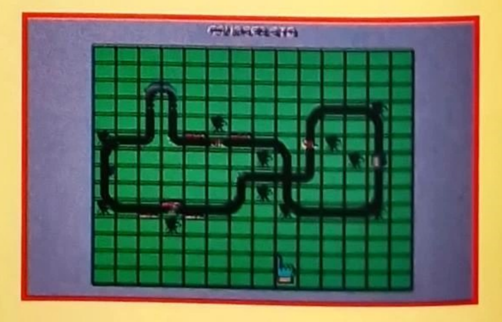


Y velocidad vamos a tener en el juego, y a lo largo de cinco pistas distintas debemos demostrar que somos los mejores tras el volante de nuestro vehículo. Incluso si queremos complicarnos más la vida, podremos diseñar nuevos circuitos con el editor que incorpora.

Pero cuidado, la pericia es vital para nuestra supervivencia, ya que además de la clásica pista de carreras, podemos encontrarnos con espectaculares loopings o puentes sobre el vacío. O sea, una serie de pruebas diseñadas especialmente para probar la posible acrobacia del coche, pero en las primeras carreras mandaremos el bólido a la chatarra, y a nosotros nos enviarán al hospital.

Bromas aparte, el manejo del juego, a diferencia de los otros títulos del pack, es bastante fácil, aunque disponemos de una serie de teclas con las más diversas funciones. Disponemos de una opción para grabar la carrera y colocar las cámaras de televisión en los sitios que queramos. De esta forma, la visión de la carrera la tendremos a nuestro estilo, si bien, y para los más comodones, el programa ya tiene una





serie de cámaras predefinidas.

Otro punto a destacar de Stunt Driver es la posibilidad de crear nuestras propias pistas, que por supuesto irán a parar al disco duro. En ellas podemos incluir todo tipo de obstáculos que deseemos con el fin de mejorar nuestro estilo de conducción o simplemente retar a los amigos a que terminen una pista ideada por nosotros. Un detalle que le hace ganar enteros al juego.

Stunt Driver es el programa más divertido y al mismo tiempo el más adictivo, y constituye el punto fuerte del pack.





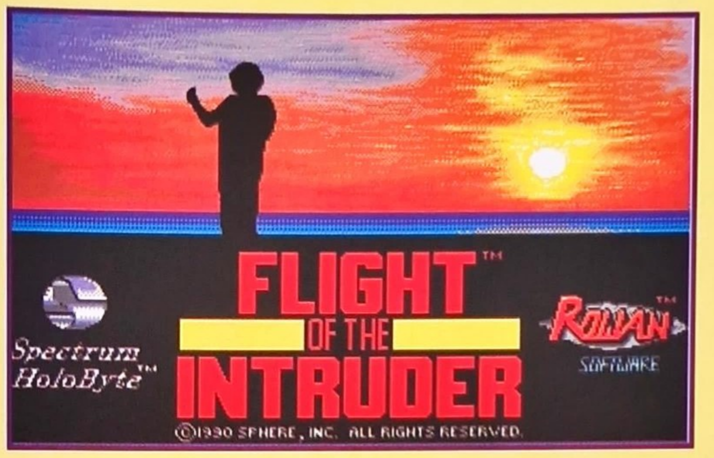




FLIGHT OF THE INTRUDER

El otro simulador aéreo que podemos encontrar en el pack es el que tiene una mayor calidad técnica. Está basado en la Guerra del Vietnam que tanto disgustos costó a Estados Unidos, y eso que contamos con los mejores aviones de los años 70, los Intruder y los F-4 Phantom.

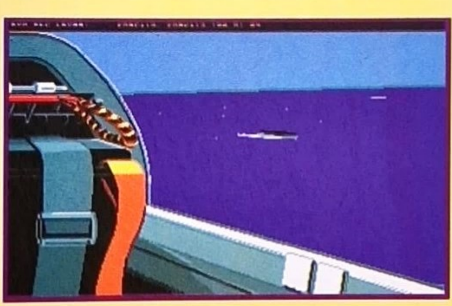
Al despegar de nuestro portaaviones, cosa fácil, lo malo es aterrizar en él, disponemos de una serie de misiones que cumplir como cualquier simulador que se precie, y todas ellas están basadas en misiones reales de la Guerra del Vietnam, por lo que te aseguro que no es nada fácil acabarlas.



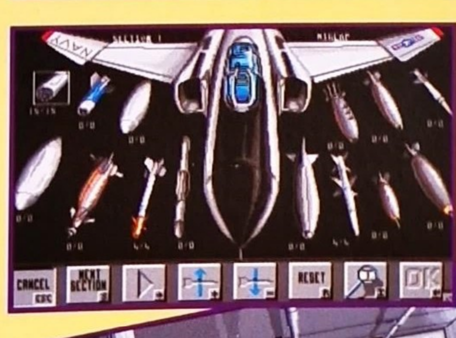
Los gráficos y el movimiento de los aviones son bastante buenos, así como el control del propio avión. Disponer de un joystick va a facilitar las cosas, porque la respuesta del teclado es algo lenta, pero hay un montón de cosas que tenemos que hacer por medio del teclado, tales como levantar los flaps o cambiar el ángulo de visión. Estas no requieren de la velocidad de respuesta que si necesita el avión en sí.

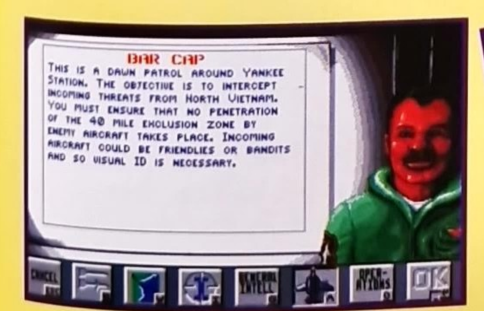
Una serie de opciones en una barra de comandos situada en la zona de arriba, al pulsar el botón del ratón, nos permiten la configuración del juego, opciones de dificultad o cambiar el escenario. Es de agradecer que los programadores, de vez en cuando, se preocupen por hacer un interface cómodo de manejar. Los usuarios se lo agradecemos.













Ya para finalizar, el pack incluye juegos buenos como Stunt Driver o Fligh o the Intruder, Tank es divertido, pero Falcon se aleja del nivel de los anteriores y constituye la oveja negra de la familia. Pero si lo tuyo son los simuladores, no dejes de echar un vistazo a estos juegos que siempre tienen un montón de secretos escondidos dentro.

ANGEL FCO JIMENEZ





Si desea más información acerca del mundo de las aplicaciones para PC podrá encontrarla en *El Usuario de MS-DOS* y *El Usuario de Windows* de Anaya Mutimedia.

AJUSTE DE LA MEMORIA VIRTUAL BAJO WINDOWS

Seguramente el usuario de Windows que tenga un ordenador personal basado en un procesador 80386 o superior, con más de 2 Mb de memoria, habrá observado que puede ejecutar varios programas simultáneamente sin problemas, y que de vez en cuando, sin que aparentemente se deban realizar operaciones con el disco, Windows lo utiliza. La razón de ello es la gestión de memoria virtual en que se basa. No obstante, el usuario puede optimizar su uso adecuándola a sus necesidades por medio del ajuste de su tamaño.

En este artículo describiremos cómo mejorar y ajustar el tamaño de la memoria virtual del sistema operativo cuando se trabaja con Windows. Primeramente, haremos un breve repaso a modo de introducción de los conceptos referentes al *swapping* y a la gestión de memoria virtual bajo el sistema operativo MS-DOS 6.0 y Windows.

Ahora bien, antes de adentrarnos en la descripción de las técnicas de *swapping* y de memoria virtual, debemos recordar algunos principios indispensables del funcionamiento de todo ordenador. Así, para poder procesar un programa en un ordenador es necesario que, previamente, tanto dicho programa como los datos que maneja estén cargados en la memoria principal.

Quizás en este punto sea conveniente aclarar a qué llamamos memoria principal y qué se identifica como memoria secundaria, términos normalmente confundidos en el ambiente de los usuarios de ordenadores personales.

Con el término memoria secundaria identificaremos los distintos medios de almacenamiento masivo, donde los datos que se guarden en ellos permanecerán aunque se apague el ordenador, por ejemplo, los discos duros, los flexibles, los CD-ROM, las cintas magnéticas, etc. En estos dispositivos, los datos se guardan siempre en forma de ficheros que el usuario puede crear, modificar, leer o borrar cuantas veces desee.

Por otro lado, se denomina memoria principal, o simplemente memoria, a la memoria RAM del ordenador, constituída por pequeños circuitos que se conectan a la placa del procesador central. Normalmente, en los ordenadores personales se conoce como módulos SIMM, y suelen ser de 1, 2, 4 u 8 Mb. De esta manera cuando decimos que un ordenador tiene 4, 8 ó 16 Mb de memoria siempre nos estaremos refiriendo a la principal o RAM, mientras que si se trata de memoria secundaria hablaremos de la capacidad del dispositivo, diciendo que un disco tiene 40, 105, 170 ó 240 Mb de capacidad de almacenamiento, que no constituye la memoria del ordenador sino su capacidad de almacenar datos de forma permanente.

La memoria RAM es económicamente más costosa que los discos, teniendo como principal característica que sólo puede almacenar datos mientras está encendi-

RECURSOS DE WINDOWS

do el ordenador, perdiéndose completamente en el momento de apagarlo, por lo que el usuario, si desea conservar sus datos después, deberá almacenarlos en la memoria secundaria. Esta acción, normalmente, es transparente al usuario ya que los programas que utiliza se encargan de guardar sus datos en los discos, este es el caso de los procesadores de texto, hojas de cálculo, etc.; que lo hacen por medio de una orden que da el usuario, frecuentemente con los comandos *Guardar* o *Guardar como...*

Como ya conocerá el lector, bajo el sistema operativo MS-DOS no es posible ejecutar más de un programa simultáneamente, pudiendo instalar como residentes varios, pero ejecutar sólo uno cada vez. Utilizando técnicas adecuadas, Windows permite repartir los servicios del procesador entre varios programas pudiéndose ejecutar varios a la vez, mejorando notablemente el rendimiento del sistema y por tanto su capacidad de procesamiento. Para ello necesitaremos mantener dichos programas simultáneamente en memoria.

Esta coexistencia de varios programas en memoria puede llegar a llenarla por completo e impedir que se puedan ejecutar otros que también desee el usuario. Para resolver este problema, Windows utiliza dos técnicas de gestión de esta memoria, conocidas como gestión de memoria virtual y *swapping* (intercambio), las cuales describiremos brevemente a continuación.

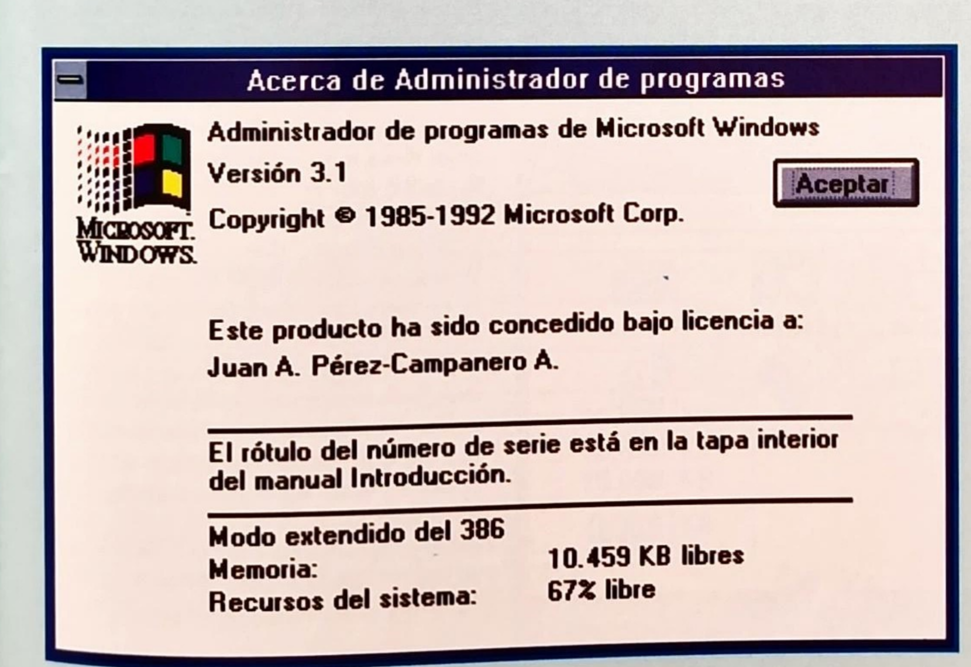


Figura F. Cuadro de diálogo Acerca del Administrador de programas que presenta el grado de utilización de la memoria virtual a través de los parámetros Memoria libre y Recursos del sistema.

SWAPPING

Las técnicas de *swapping* consisten en desplazar un programa completo desde la memoria al disco, y viceversa (véase **Figura A**). De esta forma, si un programa está parado por alguna razón, por ejemplo esperando que el usuario le suministre un dato, y el usuario reclama la ejecución de otro programa, si éste no cupiera en la memoria, entonces el sistema operativo puede hacer una copia exacta en disco del programa que está en memoria con sus datos. Esta copia sería temporal de manera que, cuando deba seguir su ejecución se volverá a traer a memoria, aunque para ello sea necesario hacer *swapping* de otro.

Al intercambiar el programa de memoria con el disco, la memoria se vacía y quedará espacio libre para ejecutar otro programa. Esta técnica se emplea tanto en MS-DOS como en Windows.

MEMORIA VIRTUAL

Como ya he expuesto anteriormente, un programa, para ejecutarse, debe estar cargado en memoria en su totalidad. Sin embargo, no todas las partes del programa se ejecutan al mismo tiempo ya que el pro-

gramador diseña rutinas que sólo se ejecutan en determinadas circunstancias, por ejemplo aquéllas que tratan situaciones de error. Con este enfoque no parece necesario que todo el programa esté cargado en memoria para poder ejecutarlo, siendo necesario tan solo que permanezca en memoria aquella parte del mismo que se esté ejecutando en un momento dado.

La memoria virtual es una técnica de gestión que, combinando hardware y software, permite la ejecución de programas parcialmente cargados en memoria real. Así parecerá que está cargado todo el programa en la memoria, cuando sólo lo está una pequeña parte, ofreciendo la ilusión de que se tiene mucha más memoria de la que realmente existe. Por ello hablamos de memoria real y de memoria virtual, siendo la primera la realmente ocupada por el programa, y la segunda el tamaño total del programa, es decir, el programa tal y como se encuentra en el disco. Esta forma de trabajar aporta ventajas importantes:

- Si los programas se pueden ejecutar por partes, la memoria virtual puede ser mayor que la real disponible.
- Puesto que cada programa ocupa menos memoria real, se puede elevar el número de programas que se ejecuten simultáneamente y, por tanto, la eficiencia del ordenador en general.

Indudablemente, todas estas técnicas hacen que el sistema reaccione más lentamente, pero tiene la ventaja de que el usuario puede ejecutar varios programas a la vez con la importancia que eso puede presentar a la hora de pasar información de un programa a otro, de incrustar objetos, de copiar, de importar, etcétera.

La forma de trabajo de la memoria virtual es mantener en memoria sólo la porción de programa que se esté ejecutando y las que contengan los datos de trabajo. Esto requerirá cargar en memoria las zonas de programa que se vayan a ejecutar y extraer de memoria aquellas zonas del programa que haga algún tiempo que no se utilizan, con la finalidad de dejar espacio libre en memoria para la ejecución de otros procesos. Estas zonas que se extraigan de memoria se copiarán en el disco de igual forma que en el *swapping* se hacía con todo el programa, pero con la diferencia de que ahora sólo se hará con aquellos bloques del programa que ya no sean necesarios para su ejecución. Estos bloques se guardan en un fichero temporal de manera que puedan ser devueltos a la memoria si fuese necesario.

MEMORIA VIRTUAL CON WINDOWS

Al instalar Windows en un ordenador 386 con más de 2 Mb de memoria, se reservará espacio en el disco duro para usarlo como memoria virtual, pudiendo llegar hasta 48 Mb el espacio requerido. No obstante, raras veces se requiere este espacio, o bien, el ordenador no tiene suficiente disco duro como para destinar este espacio sólo para dicho cometido, por lo que Windows hace los cálculos necesarios para optimizar dicho espacio y no perjudicar al usuario quitándole un precioso espacio de almacenamiento.

Para que Windows gestione la memoria con técnicas de memoria virtual es necesario que se ejecute en modo 386 extendido, debiendo habilitarse esta opción desde el icono correspondiente del Panel de control (véase **Figura B**). Sin la utilización de esta técnica es muy posible que Windows dé un mensaje de error por no existir suficiente memoria y no se pueda cargar la aplicación deseada. No obstante, este problema no se eliminará tampoco con las técnicas de memoria virtual ya que si se ejecutasen muchos programas también se podría llegar a llenar la memoria y obtendríamos el mismo mensaje. La diferencia estriba en que ahora será después de estar ejecutando varios programas simultáneamente.

En Windows, el fichero que reciba los bloques extraídos de memoria se abrirá en el directorio raíz o en el que contenga Windows (normalmente C:\WINDOWS).

INSTALACION DE LA MEMORIA VIRTUAL

La gestión de memoria virtual se puede establecer, o bien al instalar Windows, o bien desde el icono del modo 386 extendido en el Panel de control.

Si se activa al instalar Windows, éste busca espacio en el disco duro con un tamaño en bytes igual a 4 veces la memoria extendida (XMS) disponible, sin sobrepasar nunca en tamaño la mitad del espacio que esté disponible en ese momento en el disco duro, pero siempre con el límite de 48 Mb. Por ejemplo, si el ordenador tuviese 4 Mb de memoria extendida y 20 de espacio disponible en el disco, Windows asignará 10 Mb para el fichero de memoria virtual. En cambio si hubiese 40 Mb disponibles en el disco duro, entonces asignará 16 Mb que es el cuádruple de la memoria extendida del ordenador. Si el lector desea conocer cuál es la cantidad de memoria extendida que posee su ordenador y no está seguro de la misma, o no la conoce, podrá ejecutar el programa de diagnósticos MSD que se incluye con Windows, teniendo en cuenta que se deberá ejecutar desde el MS-DOS.

La memoria virtual podrá basarse en un fichero temporal que se crea al instalar Windows por medio de la instalación rápida. Este fichero tendrá el nombre

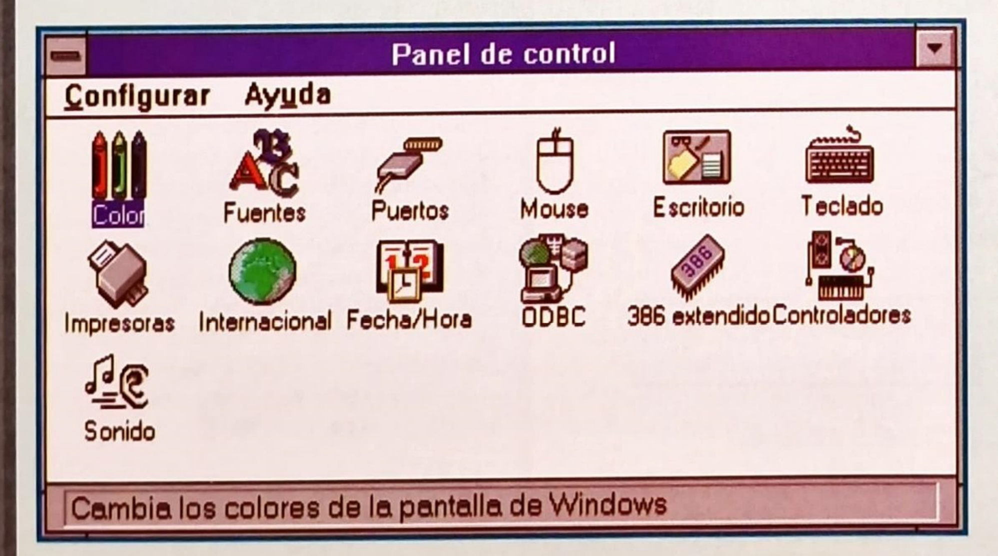


Figura B. Panel de control donde se encuentra el icono de modo 386 extendido. Seleccionándolo se puede acceder al cuadro de diálogo que nos permitirá ajustar los parámetros de la memoria virtual.

WIN386.SWP, de manera que se creará cada vez que se cargue Windows, con un tamaño de 0 Kb, creciendo dinámicamente según lo necesite, hasta el máximo que se le asignase cuando se instaló Windows. Cuando el usuario dé por terminada la sesión con Windows y salga del mismo, dicho fichero se borrará automáticamente. El acceso al disco será DOS o bien a través del BIOS.

Por otro lado, si se elige la opción de instalación personalizada cuando se genere Windows, se podrá crear un fichero permanente para la memoria virtual, cuyo tamaño será el elegido como óptimo como se explicó en un párrafo anterior, pero con la salvedad de que todos los bloques que lo constituyan deberán ser contiguos, es decir, todos los sectores que contengan al disco deberán estar pegados. Este fichero será oculto y su nombre es 386SPART.PAR en el directorio raíz, y además se creará un segundo fichero en el directorio de Windows, denominado SPART.PAR conteniendo el nombre y posición del permanente. El acceso al disco en este caso se hace a 32 bits por lo que será mucho más rápido que en el caso de crear un fichero temporal.

En caso de que en el disco no existan suficientes sectores contiguos libres para contener el fichero, se deberá utilizar un fichero temporal. Tampoco se podrá utilizar un fichero permanente si el disco está comprimido, por ejemplo con la utilidad DoubleSpace del sistema operativo MS-DOS 6.0.

El fichero permanente también se puede crear por medio del icono 386 extendido del Panel de control, seleccionando el botón ***Memoria virtual*** que presentará el cuadro de diálogo que se observa en la **Figura C**.

Lógicamente, será mejor tener un fichero permanente a uno temporal pero, si no se pudiese, o hubiese poco espacio disponible en el disco, siempre será preferible tener un fichero temporal pequeño a no tener ninguno, ya que mejora la velocidad de procesamiento y hace más fácil la ejecución de varias aplicaciones. Estos ficheros sólo se pueden crear en discos que tengan el formato normalizado del DOS y de Windows, es decir, deben tener sectores de 512 bytes, no pudiendo utilizarse en discos con cualquier otro tipo de formato, excepto en los ordenadores Compaq que utilicen el programa de utilidad ENHDISK.SYS.

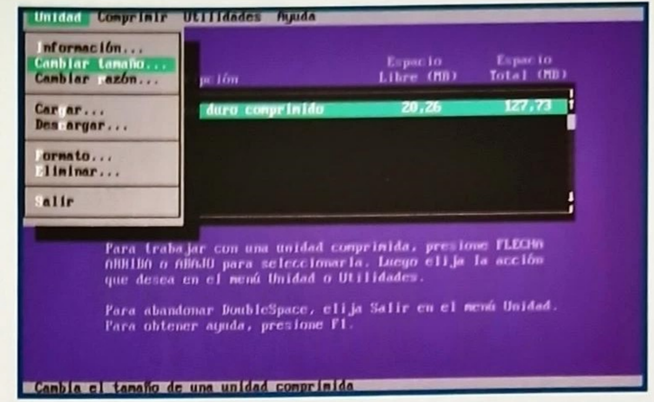


Figura C. **Despliegue del menú Unidad en la utilidad DBLSPACE.**

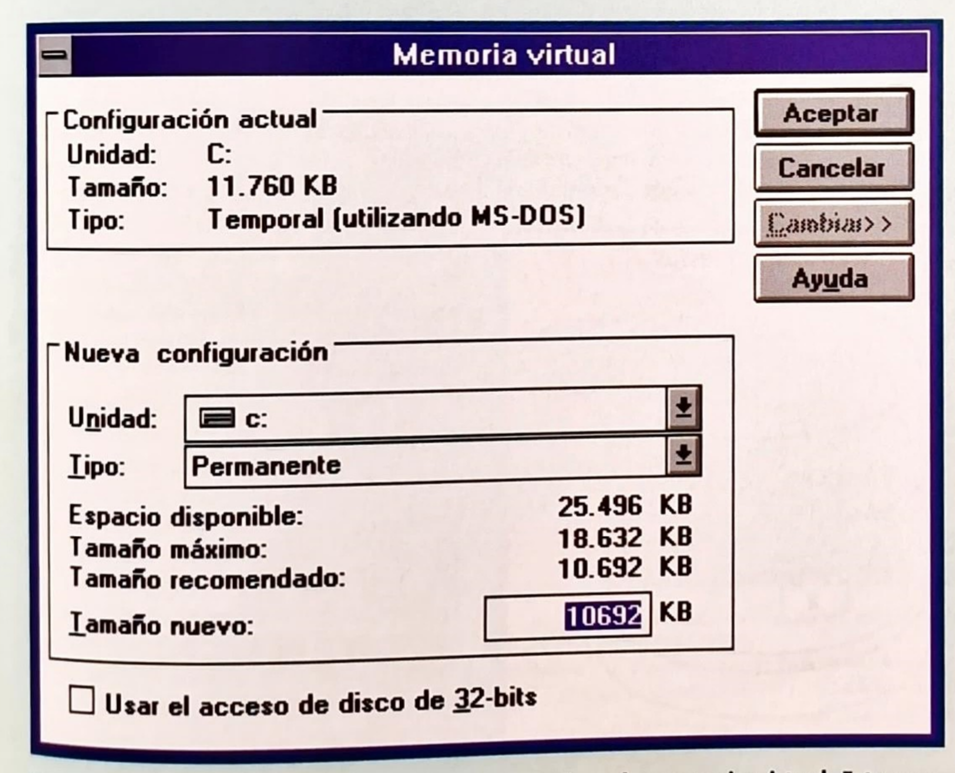


Figura D. **Cuadro de diálogo desde el que se gestiona la memoria virtual. Este cuadro se presentará al pulsar el botón Memoria Virtual dentro del cuadro de diálogo 386 extendido.**

CAMBIOS EN LA MEMORIA VIRTUAL

Una vez que se ha instalado Windows puede ser que con el uso, o con la instalación de nuevas versiones del sistema operativo MS-DOS sea necesario cambiar el tamaño del fichero destinado a la gestión de memoria virtual, o cambiar un fichero temporal a uno permanente o viceversa.

- Si se tiene un fichero temporal y se quiere pasar a permanente, el usuario deberá salir de Windows, comprimiendo a continuación el disco con la utilidad para desfragmentar del MS-DOS 6.0

defrag /Q /H C:

para obtener el mayor espacio contiguo posible con el fin de, una vez optimizado, volver de nuevo a Windows y hacer el fichero permanente utilizando el icono 386 extendido.

- Si se tiene un fichero permanente o temporal y se desea cambiar su tamaño, en primer lugar se deberá optimizar o comprimir el disco como se ha expuesto en el caso anterior, luego se elegirá un tamaño de fichero en Kb que sea divisible por 4 y que no sobrepase el máximo permitido, y se actualizará el dato en el cuadro de diálogo de la **Figura C**.

- Si se tiene un fichero permanente y por falta de espacio contiguo hubiera que pasarlo a temporal, se seguirán los mismos pasos que en el primer caso para poder recuperar el fichero permanente.

■ Si se instalase el sistema operativo MS-DOS 6.0, y se tuviese que comprimir el disco duro con la utilidad DoubleSpace, entonces no se podrá utilizar un fichero permanente. En caso de que se desease tener dicho fichero se deberá salir de Windows y ejecutar la utilidad DoubleSpace del MS-DOS (DBLSPACE), abriendo el menú ***Unidad*** para seleccionar *Cambiar Tamaño* (véase **Figura D**). Entonces se escribirá el valor deseado en Nuevo Espacio Libre de la unidad no comprimida (véase **Figura E**), pero teniendo siempre en cuenta que la unidad comprimida deberá tener más del doble de espacio libre del que se necesita para almacenar el fichero permanente.

TAMAÑO DE LA MEMORIA VIRTUAL

Como ya se ha dicho, la memoria virtual es útil siempre que se deseen ejecutar varios programas a la vez y, dentro de una aplicación, abrir varios documentos, o bien uno muy complejo o muy grande. Lógicamente, esta técnica será más útil cuanto menor sea la memoria física disponible ya que es más fácil agotar la memoria. Ahora bien, ¿cuál es el tamaño ideal de los ficheros a crear?.

Esto dependerá del tipo de aplicaciones que se vayan a ejecutar, ya que el tamaño máximo permitido por Windows (48 Mb) puede ser pequeño, y en cambio, un fichero de 2 Mb puede ser enorme y no utilizarse totalmente.

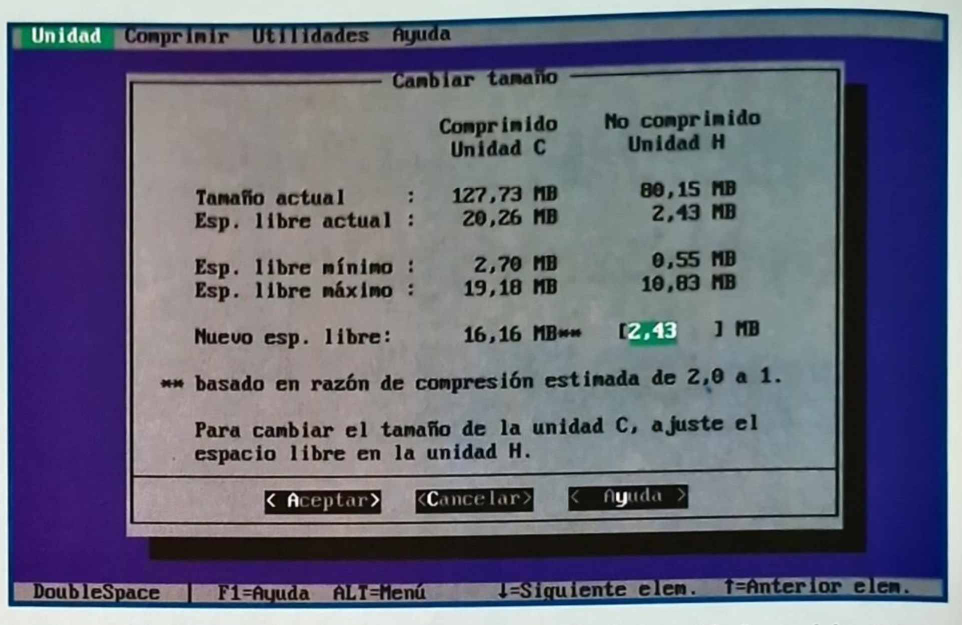


Figura E. Cuadro de diálogo para cambiar el tamaño de la unidad que deberá tener el fichero de memoria virtual

Para evaluar cuánta memoria virtual se necesita, cada usuario deberá observar detenidamente su sistema y comprobar cómo está funcionando. Para ello, primero se deberá abrir el menú de ***Ayuda*** del Administrador de programas, y dentro de él elegir la opción *Acerca del Administrador de programas...* (véase **Figura F**), donde se podrá observar el tamaño de la memoria libre y el porcentaje de utilización de los recursos. El tamaño representa la suma de la memoria física y virtual, mientras que los recursos representan cuatro segmentos de 64 Kb de memoria, donde el porcentaje presentado indica la porción más baja de espacio libre que exista en cualquiera de los cuatro segmentos. Pues bien, estudiando la variación de estos datos según vayamos ejecutando nuevas aplicaciones podremos estudiar si necesitamos más memoria virtual o menos. Por ejemplo, si el uso normal de aplicaciones que hacemos, hace que en el momento de más carga, o próximo a ella, el porcentaje de recursos libres del sistema sea de un 65%, evidentemente basta y quizás sobre con el tamaño de fichero de memoria virtual asignado; pero si esta utilización representase un 25% de recursos libres, podríamos pensar que si nos viésemos obligados a cargar un poco más al sistema seguramente nos quedaríamos sin memoria, por lo que en este caso podría ser conveniente aumentar el tamaño de dicho fichero.

No obstante, es difícil dar una receta mágica sobre cuál es el tamaño ideal de la memoria virtual en general para todos los usuarios, ya que la utilización que hagan del sistema será muy diferente de unos a otros, por ello, se deberá basar más en la experiencia personal que en fórmulas exactas, aunque un porcentaje que puede hacernos pensar que es suficiente con los ajustes existentes podría estar situado entre el 20% y el 80% de recursos libres, siempre y cuando la memoria libre restante no baje de 2 Mb, por que en otro caso sería recomendable aumentar o disminuir respectivamente el tamaño de dichos ficheros.

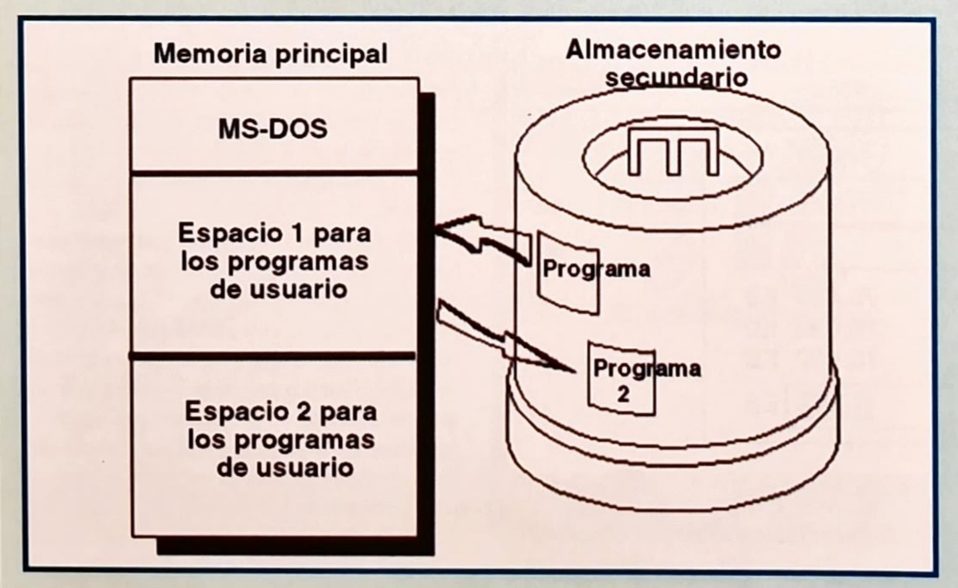


Figura F. Intercambio de un programa de la memoria al disco, y otro del disco a la memoria ocupando su lugar, utilizando técnicas de swapping.

Si quieres saber miles de trucos y secretos, aquí los tienes.

Si eres usuario del sistema Windows o del sistema MS-DOS. no puedes dejar de comprar una de estas revistas.

En ellas descubrirás todos los secretos de los sistemas Windows y MS-DOS. así como los trucos que no cuentan los manuales de los programas.

Trucos fantásticos, nuevas operaciones de los programas y un sinfín de posibilidades que se abren ante ti.

Dispondras de ejemplos prácticos de todos los trucos, presentados gráficamente, con pantallas reales que muestran cuál es su desarrollo.

Te resolvemos problemas concretos.

Con un lenguaje ameno y sencillo, de fácil compresión para todos.

Aprende las últimas técnicas para convertirte en todo un experto y lograr una total optimización de las posibilidades de tu ordenador.

Descubre cómo ahorrar tiempo en operaciones rutinarias.

Todo esto y mucho más, cada mes en tu kiosco, o en tu casa si te suscribes.

El usuario de Windows y el usuario de MS-DOS.

Las herramientas más útiles para los usuarios de PC.

Reserva tu ejemplar o te quedarás sin trucos.

EL USUARIO DE MS-DOS

Automatice tareas con los archivos BAT

EL USUARIO DE WINDOWS

Ahorre tiempo usando el teclado

Solucionamos la configuración de los puertos COM

CADA MES EN TU KIOSCO **750 Ptas** C.U.

ANAYA MULTIMEDIA

Adquiéralas en su librería o en su kiosko habitual. Si desea suscribirse a estas dos revistas, envíe este cupón al **apartado de correos 984 Ref. El usuario de MS-DOS y El usuario de Windows. 28020 Madrid**, o bien llamando al teléfono (91) 742 94 79. Srta. Mayte Cantador.

Deseo suscribirme anualmente (11 números), con un 20% de descuento por 6.600 ptas., IVA incluido, cada revista.

☐ *Deseo suscribirme anualmente (11 números), con un 20% de descuento por 6.600 ptas., IVA incluido, cada revista.*

☐ *El usuario de MS-DOS.* ☐ *El usuario de Windows.*

Nombre: .... Profesión: ....

Dirección: .... Teléfono: ....

C.P.: .... Localidad: .... Provincia: ....

Firma: .... Fecha: ....

Adjunto talón conformado a ANAYA MULTIMEDIA, S.A.

Mediante mi tarjeta: VISA N.º ____ ____ ____ ____

Fecha de caducidad __ __

AMEX N.º ____ ____ ____ ____



MUSICA

CLUB DEPECHE MODE

Depeche Mode es uno de los grupos más carismáticos del panorama actual de la música. De ser un grupo de culto en sus principios, gracias a los albumes "101" y "Violator", han conseguido el reconocimiento de medio mundo. Es por ello que se ha creado un club de fans oficial del grupo. Podéis escribir a la siguiente dirección para más información:

CLUB FANS DEPECHE MODE
Aptdo. Correos 84
28300 ARANJUEZ

CINE

PRISIONEROS DEL HONOR



Incluso antes de que el Camelot político se convirtiera en Watergate, la corrupción estaba a flor de piel en América y Europa. Richard Dreyfuss, quién llegó a ser superestrella interpretando a héroes contemporáneos en películas que abarcan desde "Tiburón" a "Encuentros en la Tercera Fase", se viste de uniforme de época para atacar la intolerancia y la corrupción en la Francia de cambio de siglo en "Prisioneros del Honor". Dreyfuss hace el papel del Teniente Coronel Picquart, aristócrata y figura clave en el Caso Dreyfus, uno de los escándalos más importantes y controvertidos de la Historia.

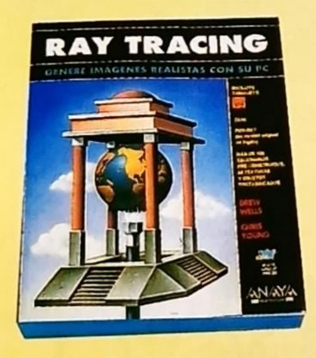
LIBROS

COLECCION: Ultima Frontera

TITULO: **RAY TRACING**

EDITORIAL: Anaya Multimedia

AUTOR: Drew Wells



Con este libro el lector puede introducirse de lleno en la creación de imágenes de alta calidad, tridimensionales y con calidad fotográfica. El libro incluye un disquete con el programa shareware POV-Ray y numerosos ejemplos que se explican en los diferentes capítulos del libro. Gracias a este programa, podemos crear escenarios futuristas, texturas sorprendentes, iluminaciones, transparencias y refracciones en objetos.
El libro empieza explicando como instalar el programa, pasa depués a una introducción al trazado de rayos, explica como crear figuras, continúa enseñando como utilizar las texturas y termina con la construcción de animaciones.

PVP: 4588 Ptas + IVA

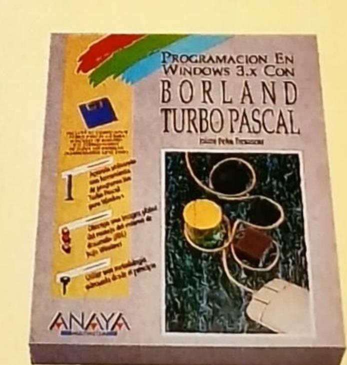
COLECCION: Informática Personal y Profesional

TITULO: **PROGRAMACION EN WINDOWS 3.X CON BORLAND TURBO PASCAL**

EDITORIAL: Anaya Multimedia

AUTOR: Jaime Peña Tresancos

De las manos de Anaya nos llega este fantástico libro, que trata la programación del entorno Windows, utilizando el lenguaje Turbo Pascal de Borland.
Como todos los libros de esta colección, se incluye un disquete con todos los listados y ejemplos incluidos en el libro, para que así no haya que perder el tiempo tecleando.



El libro enseña los conceptos básicos de la programación bajo Windows y las estrategias a seguir para crear grandes programas. En sucesivos capítulos se explica la utilización de los nuevos comandos de la versión de Turbo Pascal para Windows con respecto a la versión de MS-DOS.
En estas casi 700 páginas el lector encontrará todo lo necesario para programar utilizando este lenguaje en el entorno Windows. Un libro que los programadores no debieran ignorar en absoluto.

PVP: 6000 Ptas + IVA



TODOS LOS MESES TE ESPERAMOS EN EL QUIOSCO CON...



¡ANIMATE! TIENES UNA CITA CON OK SUPER CONSOLAS, TU REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS

la información más completa y veraz sobre el mundo del videojuego. Noticias, previews, críticas de los juegos de mayor impacto del momento, posters, mapas, los mejores trucos, y mucho, mucho más para tu consola.



OK PC intentará responder a todas las cartas. Por motivos de espacio, puede que algunas de ellas se recorten.

DAY OF THE TENTACLE

¿Qué tengo que hacer para rescatar a Laverne?
¿Cómo consigo el oro y el vinagre para hacer la super-batería?
¿Por qué no haceís un Tricks&Tracks del Maniac Mansion 2?

JOSE GARCES
MADRID

RESPUESTA

* Laverne está atrapada en el futuro, está colgada de un árbol. Si ese árbol no estuviese ahí, solucionarías el problema. En el pasado, si has hablado con George Washington, te habrá contado que tiene mucha afición por cortar cerezos. Si pintas el árbol que está a su vista por la ventana de rojo, conseguirás, que en el futuro no exista el árbol y Laverne quede libre.
* El vinagre lo consigues con vino mal cuidado. Dale una botella de vino a uno de los "tres hombres importantes" que tiene una cápsula para guardar en el tiempo. Recoge esa cápsula en el futuro y dentro encontrarás el vinagre.
* El Tricks&Tracks del juego Maniac Mansion 2 fue publicado en el número 17.

ALONE IN THE DARK II

¿Cómo consigue salir la niña de la mansión una vez que ha conseguido el bastón de Loa?
¿Qué hay que hacer para que al introducir la ficha no salga el mensaje de "pasadizo bloqueado por una fuerza demoniaca"?
¿Dónde hay que utilizar la pata de pollo para que tenga efecto?

ANTONIO ESPINOSA
BARCELONA

RESPUESTA

*De la misma forma que la niña entró en la mansión, es decir, usando la campana enfrente del horno de la cocina, para que así se abra de nuevo el horno y pueda volver al barco.
* La ficha no puedes introducirla en la caja de música hasta que no mates a la bruja, ya que está protegida por su poder.
* Una vez que has conseguido salir de la mansión de nuevo, y hayas liberado al detective, habrá un momento en que el poder de la bruja volverá a afectarle. En ese momento controlarás a la niña. Tienes que poner el bastón de Loa en la estatua de madera del camarote de Jack el Tuerto. Se abrirá una puerta secreta. Utiliza entonces, delante del altar de piedra, la pata de pollo contra la bruja.

MONKEY ISLAND

En la parte "El Viaje", no se como hacer que la tripulación amotinada me ayude en el viaje.

RAUL RUIZ GONZALEZ
TORRELAVEGA (CANTABRIA)

RESPUESTA

Si no consigues que te ayuden, lo mejor será que pases de ellos. Ignora a la tripulación ya que no se moverá por nada del mundo. Tienes que crear una receta Vudú que te teletransporte a la Isla Monkey. Los ingredientes los encontrarás en un papel que está en el barco. No tengas miedo en mezclar cosas, ya que si te equivocas no pasará nada y o no gastas el objeto, o bien te aparecerá de nuevo donde lo encontrastes. Prueba a meter todo tu inventario en la olla y tú mismo conseguirás la pócima. No te dejes la bandera pirata que hay en el mástil.

LANDS OF LORE

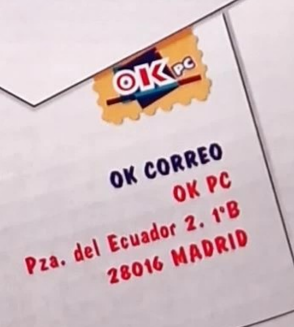
En el juego Lands of Lore, entro en una especie de mina que conecta dos bosques. En la mina hay una puerta que no puedo pasar. Si la abro, me sale un gusano gigante verde y me mata derrumbando la mina. He probado con todas las armas que tengo, pero ninguna le hace daño y además el gusano me las roba de las manos. Los hechizos que tengo tampoco le hacen daño. ¿Qué tengo que hacer?

JOSE ALCANTARA
SEVILLA

RESPUESTA

Con tu equipo actual no le puedes hacer nada al gusano. Tienes que ir al bosque que conecta la mina en la que estás y buscar un cráneo verde.
El cráneo se encuentra dentro de un tronco. Para abrirlo puedes utilizar las ganzúas con el personaje que tenga más pericia en pillo. También puedes golpearle con tu personaje más fuerte. En ese bosque te encontrarás también una ballesta Valkiria que lanza mini bolas de fuego y que sube el nivel de pillo a toda velocidad.
Con la calavera verde, la pones en el retrato de un personaje que tenga una buena cantidad de magia e irás matando al gusano.

Escribidnos a:



OK CORREO
OK PC
Pza. del Ecuador 2. 1ºB
28016 MADRID

¡La radio más pequeña del mundo!

para los suscriptores de OK PC

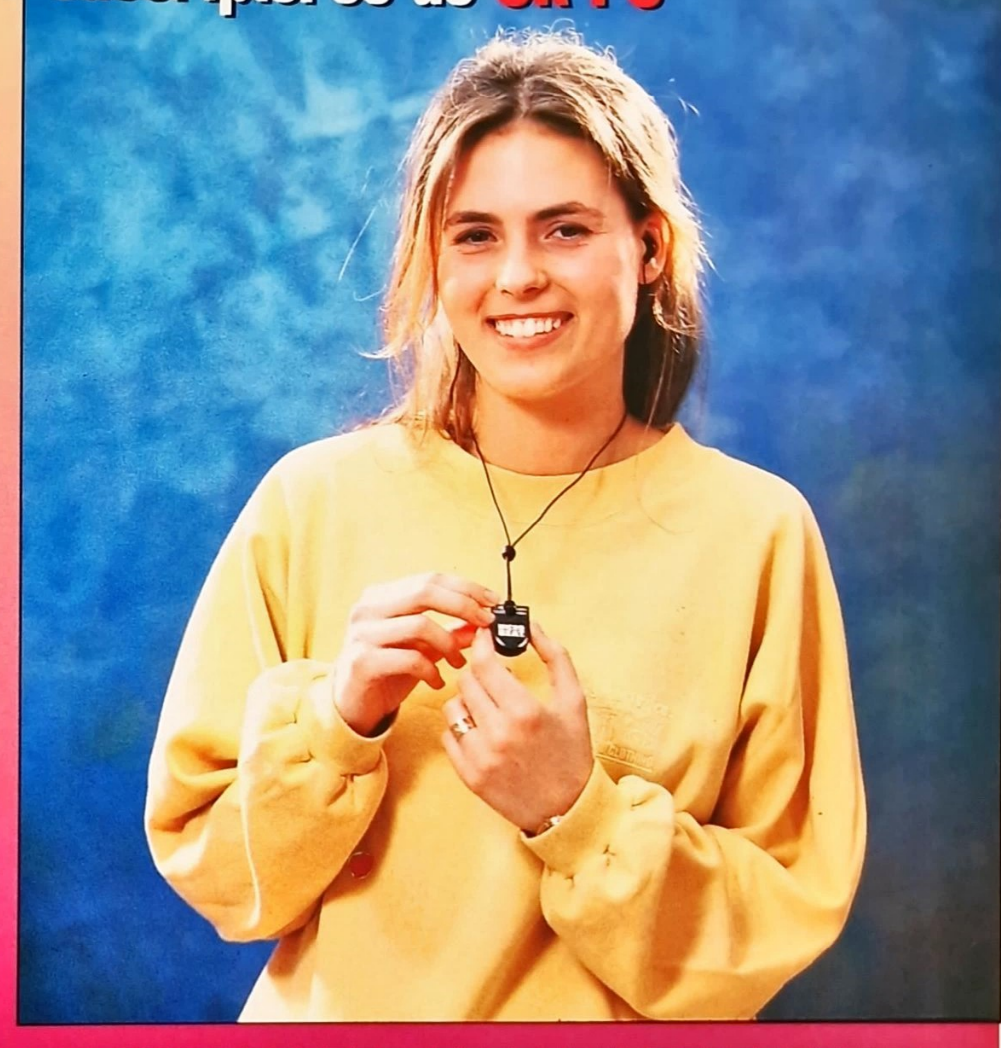
FM Tiny Turner es una extraordinaria radio de FM que se está haciendo muy popular por su increíble tamaño y la calidad de su sonido, propia de receptores más voluminosos.

La puede utilizar en cualquier circunstancia, incluso haciendo deporte, ya que su peso (¡23 gramos!) hace que tan sólo su espectacular audición sea perceptible: lo demás como si no existiera.

Se controla mediante un selector de sintonía automático, que cambia de emisora mediante una simple pulsación.

Incluye unos micro auriculares de gran calidad cuyo cable funciona también como antena.

¡No deje escapar esta oportunidad!



Oferta válida únicamente para España

OK PC

Oferta válida hasta el 30-6-94 o hasta agotar existencias

Deseo suscribirme a la revista **OK PC** por el periodo y modalidad de pago que indico.

NOMBRE ______ 1er. APELLIDO ______

2° APELLIDO ______

DOMICILIO ______ NUMERO ______ PISO ______

C. POSTAL ______ CIUDAD ______

PROVINCIA ______

EDAD ______ CIF o NIF ______ TELEFONO ______

PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

☐ POR UN AÑO
7.200 Pta. 12 envíos más el REGALO, incluidos los gastos de envío. La suscripción por un año comprende 12 números sencillos a 600 Pta.

NOTA: Las personas que renueven la suscripción se beneficiarán de la oferta en vigor.

FORMA DE PAGO

☐ CONTRA-REEMBOLSO
☐ CHEQUE a nombre de MULTIPRESS, S.A. adjunto a este boletín

TARJETA

☐ VISA ☐ 4B ☐ MASTER CARD
☐ CAJA MADRID ☐ TARJETA 6000

Nº ______/______/______/______

Caduca ______ 199______ MES Y AÑO

FIRMA
(imprescindible en pago con tarjeta)

Envíe este cupón a: MULTIPRESS, SA. Pza. República Ecuador, 2. 28016 MADRID Tno: (91) 457 53 02 Fax: (91) 457 93 12



NUESTROS ELEGIDOS *Del mes*

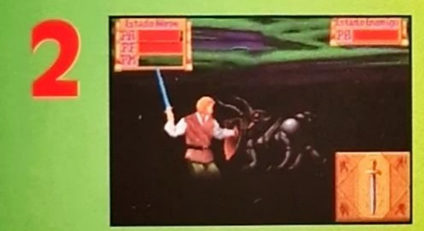
R A N K I N G

1

F-14 FLEET DEFENDER (Microprose/Proein)

El F-14 es un avión basado en portaviones. Su misión es la de interceptar cualquier ataque aéreo a la flota. Es el mejor avión debido a su alta velocidad y en especial a su armamento de largo alcance. Si quieres vivir la sensación de controlar este aparato de millones de dólares, F-14 es tu simulador.

2



QUEST FOR GLORY III (Sierra/Erbe)

Un fantástico juego de aventura-rol en el que puedes definir a tu personaj. Un mundo desértico lleno de peligros.

3



PLANET FOOTBALL (Infogrames/Erbe)

Otra forma de jugar al fútbol. Nuevas perspectivas para un nuevo juego, con la forma de ver los juegos que tiene Infogrames.

4



WORLD CUP USA 94 (US Gold/Dro Soft)

El juego oficial del Mundial ya está aquí. Disfruta de la emoción de un Mundial desde tu PC.

5



EMPIRE SOCCER (Empire/Arcadia)

Todo un arcade de fútbol con todo lo necesario para disfrutar de estos Mundiales que ya han llegado.

6



LAURA BOW (Sierra/Erbe)

Un intrigante caso de asesinatos. Laura Bow es una perspicad periodista que tendrá que resolver el caso de la daga de Amon Ra.

7



RAVENLOFT (SSI/Dro Soft)

Barovia es una ciudad peligrosa y misteriosa. Sumérgete en un mundo hostil e investiga cualquier rincón con plena libertad de movimientos.

8



COOL SPOT (Virgin/Arcadia)

Vive las aventuras de Spot. Busca a sus amigos, que están encerrados en jaulas, y evita a los enemigos.

9



UFO (Microprose/Proein)

Lucha contra la invasión alienígena, roba su tecnolgía y defiende tu planeta: la Tierra.

10



SABRE TEAM (Krisalis/Proein)

Dirige a un comando antiterrorista en las más difíciles misiones. Un juego de Rol en el mundo actual.